

J O G F U L L - M D K 2

HARDWARE - SOFTWARE - JOUÏR PC & CONSOLE - LIFESTYLE

# meXL

1 IANUARIE 2007 NR. 1 ANUL I PREȚ: 11,90RON

## MEGA TESTE!

PROCESOARE INTEL CORE 2  
EXTREME ȘI PLĂCI GRAFICE  
GeFORCE 8800 GTX

## GADGETS

PMP-URI EXOTICE

## LIFESTYLE

JAMES BOND: CASINO ROYALE  
FUN WITH DICK AND JANE

## AVANPREMIERĂ

### Wii

SUPER MARIO GALAXY  
FAR CRY VENGEANCE  
PS3 - ASSASSIN'S CREED



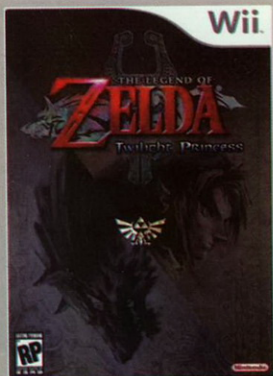
## AVANPREMIERĂ

# GOD OF WAR II



6 422223 000294  
ISSN: 1842-5348





### LEGEND OF ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS

PREȚ: 49.9 EUR + TVA



### WII PLAY + WIIMOTE CONTROLLER

PREȚ: 59.9 EUR + TVA

# COMENZI

**Tel: 0259/441.523**  
**Mobil: 0720/440.004**  
**office@mediacontact.ro**

## Produsul Lunii

### Nintendo Wii Sport Pack

#### Ultima oră

Internet Channel oferă o navigare Web optimă prin intermediul televizorului de acasă. Versiunea trial a browser-ului Opera, aduce Internetul chiar pe ecranele televizorului proprietarilor de Wii și le dă posibilitatea să navigheze cu ușurință, permițându-le să verifice rezultate sportive, să cerceteze hărți sau să viziteze site-urile lor favorite. Membrii familiei se pot aduna în jurul televizorului pentru a planifica vacanța sau pentru a face achiziții online. Wii Remote permite utilizatorilor să dea click pe link-uri sau să facă zoom în orice parte a ecranului prin intermediul controller-ului. În plus, Wii Remote poate fi folosită cu o tastatură on-screen.

**PREȚ EXCEPȚIONAL: 315 EURO + TVA**





# Vâlvă mică, vâlvă mare, iată-ne la primul puișor NeXT

**R**eclama contează, însă curiozitatea ne omoară să aflăm ce e NeXT, nu?

Sigur, publicitatea făcută în revista PC Games, care afișa sigla NeXT, a dat de gândit pe multe forumuri, prin diverse companii, chioșcuri... ce-o fi asta, dom'le?! Ei bine, NeXT este prima revista din România care dedică un spațiu consistent jocurilor pentru console. Era cazul să știm ce se întâmplă și în lumea consolelor, pentru că, fie vorba între noi, PC-ul nu duce lipsă de reviste de specialitate! Conform unui sondaj realizat recent, în țara noastră există, așa, vreo 50.000 de console PS 2... Cu toate acestea, practica e duală, adică cine are consolă deține și un PC sau cel puțin are acces la unul. Prin urmare, din NeXT nu vor lipsi jocurile pentru PC-uri, hardware-ul consolelor și cel pentru PC, software-ul pentru PC-uri și, nu în ultimul rând, rubrica LifeStyle, care îți aduce la cunoștință cea mai

bună muzică a momentului și cele mai bune filme pe care nu ai voie să le ratezi.

În ultimele luni a fost forțată mare în lumea consolelor: Nintendo a dat lovitură, Wii este la mare căutare în Japonia, Europa, America și parcă producătorul nu mai face față cu producția; din cauza datei de apariție a consolei Wii în România, vom întoarce consola pe toate părțile abia în numărul viitor, unde o să găsești un articol monumental dedicat consolei și primelor jocuri pentru Wii.

În acest număr ți-am pregătit o sumedenie de avanpremiere și teste pentru console Wii, PSP, PS2, PS3, X360. Sunt jocuri care te pot ține nemșcat de sărbători în fața consolei și care vor face ca vacanța de iarnă să treacă fără să realizezi că a început job-ul și că de la ora 8 AM ești așteptat la lucru sau la școală. Apropos, drumul pe care îl parcurgi către destinația cotidiană îți poate fi

ușurat de multe gadgeturi, de exemplu, unele care îți pot încălzi urechile (că doar e iarnă) cu muzica ta preferată, și pe care le vei găsi în fiecare număr din NeXT. Cum vrem să fim o revistă cu greutate, vă semnalăm că Intel lovește din nou și lansează primul procesor cu patru nuclee care taie respirația companiei rivale, AMD. Nici Nvidia nu și-a luat vacanța de vară și a lansat de sărbători puternica placă grafică GeForce 8800 GTX, pentru următoare generație de jocuri DirectX 10. Procesorul Intel cu patru nuclee, cât și plăcile grafice de ultimă generație nu lipsesc de pe lista de testare a revistei noastre. Mai avem ceva? Ah, da, redacția vă urează *Toate cele bune în noul an 2007, "integrat pe placa de bază a Europei!"*

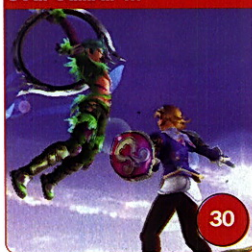
Redactor-șef:

DOREL PUCHIANU JR.



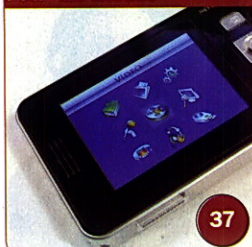


## Soul Calibur III



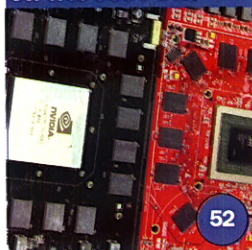
30

## PMP-uri exotice



37

## GeForce 8800 GTX



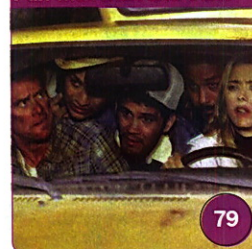
52

## Avant vs. Opera



74

## Fun with Dick and Jane



79

## Need for Speed: Carbon



40

## NEXT nr. 1/ ianuarie/ 2007

## Actualități

Editorial .....	3
Actualități PC games .....	8
Actualități console games .....	9
Actualități hardware .....	10
Actualități gadgets .....	12

## Joc FULL

MDK 2 .....	6
-------------	---

## Games - Console

Wii - prezentare .....	14
Tiger EAGA Tour 07 .....	15
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors .....	15
Super Mario Galaxy .....	16
Far Cry: Vengeance .....	16
The Godfather .....	17
Harvest Moon Wii .....	17
Xbox 360 - prezentare .....	18
Mass Effect .....	19
Sony PlayStation3 - prezentare .....	21
Alone in The Dark .....	22
Assassin's Creed .....	23
Miami Vice: The Game .....	24
Medal of Honor: Heroes .....	26
God of War II: Divine Retribution .....	27
Soul Calibur III .....	30

## Games - PC

Need for Speed: Carbon .....	40
Neverwinter Nights 2 .....	44
Dark Messiah of Might & Magic .....	48

## Gadgets

Cowon iAudio F2, muzicianul mascat .....	34
PMP-uri exotice .....	37

## Hardware

Performanță absolută cu GeForce 8800 GTX .....	52
Gigabyte GA-965P-DS3 .....	56
ATI Radeon X1650 XT .....	60
Intel Core 2 Extreme QX6700 .....	64
Stick-uri FLASH USB - „la cheie” .....	98

## Software

Opera vs. Avant .....	74
Laboratorul software .....	75

## Lifestyle

Slayer .....	78
John Scofield .....	78
The Shins .....	78
Fun with Dick and Jane .....	79
Happy Feet .....	79
Tom Holt .....	80
Akadi Strugatki, Boris Strugatki .....	80
John Naish .....	80
James Bond: Casino Royale .....	81
Eragon .....	81

## Service

Cuprins .....	4
Impressum .....	82
Next in NEXT .....	82



# HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe [WWW.HAPPYDISPLAY.RO](http://WWW.HAPPYDISPLAY.RO)

Primești sigur ce ai comandat!  
trimite codul la **1488**  
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXX

## WALLPAPERE COLOR



## ANIMATII



## LOGO-URI OPERATORI și FOTOGRAFII SMS



## EFECTE SONORE

*** SEXY ***		
Uuuu, baby, raspunde	PCG 501126	
Unde este iubitelul meu	PCG 501038	
Te suna sponsorul principal, pentru...	PCG 501036	
Sun la cel mai bun amasor din lume.	PCG 501035	
Orgasm... animalele	PCG 501034	
Noaptea buna iubitel	PCG 501033	
Mi-a dor de tine iubitel	PCG 501031	
Iubitel, sunt blonda de alaltaiun	PCG 501030	
Te frim un pupic maaare si dulce	PCG 501029	
Inima mea iti apartine iubitel	PCG 501028	
Hey, sexy, raspunde-mi...	PCG 501027	
Hei, ce se intampla, nu mai vorbesti cu mine...	PCG 501025	
Dulceata, raspunde-mi... sunt iubitelul tau	PCG 501024	
Buna iubitel, mergem la o cafea...	PCG 501023	
Buna baby, sunt iubitel tau, raspunde-mi	PCG 501022	
Bombonico... raspunde-mi...	PCG 501021	
An alina-mi alina-mi bucuria da verde	PCG 501020	
*** TRĂZNITE ***		
Tezește-teeeeee	PCG 501125	
Tocmai ti-am activat un virus	PCG 501124	
Tiiu, te rog apasa pe butonul verde	PCG 501123	
Te suna babacina ta, te suna nevasta-ta	PCG 501122	
Siam, siun, siun siun	PCG 501121	
Suna dentistul	PCG 501120	
Soneria asta ma enerveaza	PCG 501119	
Setau, te suna un dobitoc	PCG 501118	
Setau, te suna un scolv	PCG 501117	
Nimeni nu misca nici un fir de par	PCG 501116	
Iti tin pumnii prietene	PCG 501115	
Imi pare rau, tare rauaauu	PCG 501114	
Idiotule, tampitule, cretinule	PCG 501113	
I am James Bond	PCG 501112	
High sa	PCG 501111	
*** ALTELE ***		
6 Părut	PCG 500495	
Rebelus răzând	PCG 500429	
Aglomeraje	PCG 500426	
Iari, iari	PCG 500430	
Câscat	PCG 500432	

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă - trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe [www.happydisplay.ro](http://www.happydisplay.ro) Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Ve primi apoi link-ul de conectare la Wap, apesi pe „Yes”, apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îți găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețele Orange și Vodafone, tarifele fiind de 1,4 Euro / respectiv 1,5 Euro / text. Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC ARTSY SRL. Infoline: 0722 846 444. Pentru reclamații la [happydisplay.ro](http://happydisplay.ro)

## MELODII DE APEL

MELODII	POLI	MELODII	POLI
**** HIT-URI ROMANEȘTI ****		Adi de Vite - Alo Alo	PCG 501299
Trident - Suflă calorator	PCG 501340	Codi - Baile Loca	PCG 501183
INI - Strada mea	PCG 501339	Vall Vijeje - Hai joaca nevasta	PCG 501182
Studio One - Cheama-ma ainge-ma	PCG 501338	Nicoles Gata - Este oprită vântul mele	PCG 501179
Stefan Barica - Cum am ajuns sa te iubesc	PCG 501337	Nicoles Gata - Este oprită vântul mele	PCG 501178
Solita - Pentru noi	PCG 501336	Adi de la Valcea / Cristina - Telefonul nu...	PCG 501176
Sistem - Nievier	PCG 501335	Adi Mirone - Ce mică ești cu mine	PCG 501173
Simplu - Oficial imi merge bine	PCG 501334	Adi Mirone - Asa traci zide mele	PCG 501172
Proconul - Tu ma poti schimba	PCG 501333	*** MELODII INTERNATIONALE ***	
Parel Stratan - Du du	PCG 501332	Kelly Clarkson - Since U Been Gone	PCG 501411
Luministi Anghel - Love will come	PCG 501331	Black Eyed Peas - Pump It	PCG 501407
Kao - Dă-mă pe țeapă sa zbor	PCG 501330	James Blunt - Goodbye My Lover	PCG 501405
Jamaica - Aya	PCG 501329	Matrox - Big City Life	PCG 501394
Iris - Vino pentru totdeauna	PCG 501328	Shapeshifters - Sensitivity	PCG 501392
Impact - Ori da ori ba	PCG 501327	The Zutons - Valerie	PCG 501391
HO - Rama	PCG 501326	Bob Sinclar - World Hold On	PCG 501388
Heaven - Pentru totdeauna	PCG 501325	Moussell vs. Dancy Vahols - Humy As A Dancy	PCG 501384
Heaven - Hai du-ma pe o stea	PCG 501324	Pussycat Dolls - Buttons	PCG 501383
Quina - Primiți angaj	PCG 501323	Supernote - Tell Me Why	PCG 501382
Ray Project - Chayenne	PCG 501322	Razomgint - In The Morning	PCG 501381
DI Project - Soarte	PCG 501321	Garth Barley - Smiley Faces	PCG 501380
DI And - For the first time	PCG 501320	Beyonce R. Jayz - Deja Vu	PCG 501379
O la Vegas - E scandalos	PCG 501319	Kasabian - LSF	PCG 501378
Crush&A. Ungureanu - Aprinde dragostea	PCG 501318	Paolo Nutini - Last Request	PCG 501376
Cristina Ru - Viata mea	PCG 501317	The Kooks - In Her Own Way	PCG 501375
Class - Ce pot sa fac	PCG 501316	Sergio Mendes R. B.E.P. - Mas Que Nada	PCG 501373
Chicanos - En mi corazon	PCG 501314	Paris Hilton - Stars Are Blind	PCG 501372
Cheloo - Operatiunea cur pansat	PCG 501313	Lily Allen - Smile	PCG 501371
Blondy - Te-am iubit	PCG 501312	Snow Patrol - Chasing Cars	PCG 501370
Arsenae&Natalia - Loca	PCG 501308	Rogue Traders - Voodoo Child	PCG 501369
Andreea Balan - Evadare	PCG 501306	Rihanna - Unfaithful	PCG 501368
Andra - Ramai cu mine	PCG 501305	James Morrison - You Give Me Something	PCG 501367
*** MANELE ***		Cascade - Everytime We Touch	PCG 501366
Nicu Paleru - Eu beau vinu cu borcanu	PCG 501302	Christina Aguilera - Aint No Other Man	PCG 501365
Nicoles Gata&Sonia - Doamna rau m-ai blestemat	PCG 501301	Shakira - Hips Don't Lie	PCG 501364
Naleny&Copilul de Aur - Nu vreau banii tai	PCG 501300	Sarah Connor - Just one last dance	PCG 501363

## JOCURI JAVA

**LOTUS CHALLENGE CITY RACE**

Java PCG 708818

**A.R.C.**

Java PCG 708834

**Kamikaze Zeltor**

Java PCG 708830

**Sensible Soccer**

Java PCG 708821

**Gridracer 3D**

Java PCG 708836

**Kamikaze Zeltor**

Java PCG 708831

**Simbad the Sailor**

Java PCG 708803

**World Fighting Heroes**

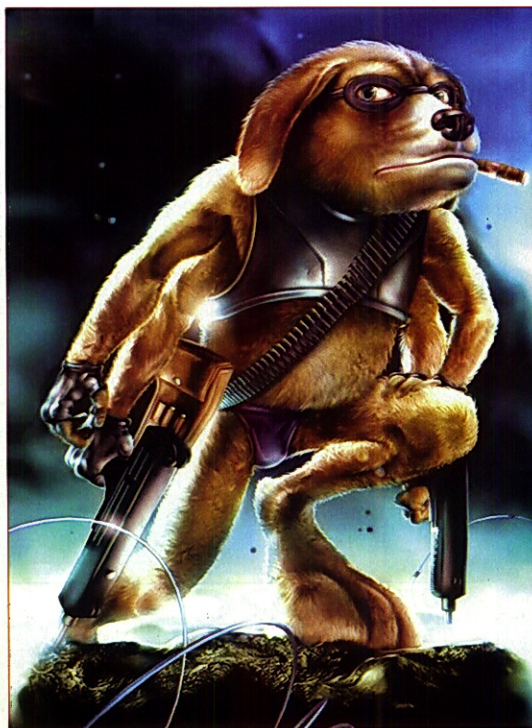
Java PCG 708856

**Kamikaze Zeltor**

Java PCG 708809

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă - trebuie să ai setarea făcută pe opțiunea „Always”. Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe [www.happydisplay.ro](http://www.happydisplay.ro) Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Ve primi apoi link-ul de conectare la Wap, apesi pe „Yes”, apoi descarci comanda și o salvezi pe telefon. Produsul comandat îți găsești apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poți trimite SMS doar în România, în rețele Orange și Vodafone, tarifele fiind de 1,4 Euro / respectiv 1,5 Euro / text. Pentru o comandă completă, doar pentru animații și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC ARTSY SRL. Infoline: 0722 846 444. Pentru reclamații la [happydisplay.ro](http://happydisplay.ro)





# MDK 2

**K**GB, NKVD, KKK... oare de ce toate siglele care vor să exprime forță conțin konsoana "k"? O fi o moștenire din limba greacă, sau germana își spune kuvântul? Cine știe... cert este că Max, Kurt Hectic și delirantul Dr. Fluke Hawkins sunt la picioarele voastre, acum, în **MDK 2**, joc pe care Interplay îl publica în anul 2000 și în care trebuie să salvăm lumea de pericolul extraterestru. Cum tot a venit vacanța, ne-am gândit că un pic de Murder Death Kill nu strică nimănui.

Bleah, ce ți-e și cu omulețiiăștia verzi: tot timpul vor să distrugă mica noastră planetă albastră și toată suflarea care o locuiește! Din fericire, Kurt, eroul principal al jocului, stă de veghe 24/7 pentru liniștea Ter-

rei. Profesorul Hawkins îl secondează cu brio, ajutat de una din creațiile sale cele mai fidele: Max, câinele cu șase picioare, fumător înrăit. Modul în care se derulează ostilitățile în **MDK 2** aduce sare și piper în cantități industriale. Provocarea pe care ți-o lansează jocul este îmbrăcătă în tone de umor de cea mai bună calitate, prinzându-te trup și suflet în mrejele unei acțiuni care nu cade niciodată în rutină.

## Infuzie de fiertură verde

În fața monstroasei amenințări verzi nu ai decât o posibilitate: faci fraguri cât te țin puterile controlându-ți personajul dintr-o perspectivă third person. Grație unui engine performant pentru perioada apari-







ției jocului, echipa de la Bioware a creat un ambient 3D bogat, variat, care amestecă scene indoor și outdoor. În cele zece niveluri imense va trebui să rezolvi puzzle-uri și să faci adevărate carnații în rândurile alienilor. Creaturile belicoase se dovedesc suficient de diversificate ca să evite orice monotonie. Mai mult, bossii umplu nivelurile, fiecare dintre ei având un punct slab, pe care tu trebuie să-l descoperi ca să-i termini. Normal, în acest scop pozezi un arsenal impresionant: mortier, uzi, pâine radioactivă, etc. Dificultatea progresivă este perfect dozată, așa că până și cei mai novici jucători se vor simți bine în acest joc.

#### Un umor rar întâlnit azi în jocuri!

Scenariul, prezentat sub formă de episoade, amintește de benzile desenate americane. Umorele este omniprezent: de exemplu, Kurt se plânge tot timpul de ținuta sa incomodă dar nu are ce face: e prea mică pentru Max și Hawkins nu suportă latexul! Totul este făcut în așa fel încât să-i faci pe super-eroii noștri și pe extraterestii de râsu' lumii.

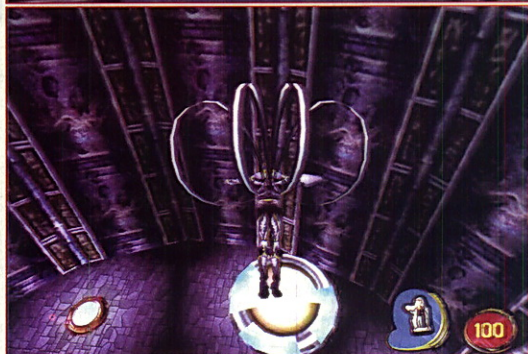
La farmecul jocului și al scenariului original se adaugă un gameplay halucinant! Trebuie să acționezi rapid trăgând sau eschivând și deplasându-te cu precizie și rapiditate, ca să îți atingi scopurile. Sigur că va trebui să-ți urnești neuronii ca să rezolvi un anumit număr de

puzzle-uri sau să găsești o ieșire. Toate acestea sunt completate de o manevrabilitate excelentă. Joaca prin niveluri devine o distracție, cu fiecare personaj în parte. Kurt are o parașută cu ajutorul căreia poate să planeze dintr-o sală în alta, de pe un acoperiș pe altul, sau chiar de pe un monstru pe altul. Max, e câine serios: cu o țigară în colțul botului și un Uzi în fiecare labă, bestialul personaj e veșnic gata de acțiune. Hawkins adună tot ce găsește și realizează niște invenții din te miri ce. Fiecare personaj este complet diferit de celelalte, cu punctele lui forte, dar și cu slăbiciunile lui.

Ca să continui cu elogiile la adresa acestui joc, trebuie să amintesc grafică. Decorurile sunt superbe, imense și mai-mai că ai rămâne mut în contemplarea unor pasaje dacă nu te-ar asalta adversarii. Jocul este foarte fluid, nu ai nicio sacadare, totul desfășurându-se într-un ritm nebunesc. Coloana sonoră este bestială: muzicile și efectele sunt în tonul jocului, adăugând întregului acel "ceva" care îl face imersiv.

Ce mai, MDK 2 este un adevărat cadou din toate punctele de vedere: un trio unic, acțiune furibundă, umor, puzzle-uri, totul este adunat într-un gameplay pe care cu greu îl mai găsești în jocurile recente. Dacă nu credeți, încercați pe pielea voastră jocul. E păcat să pierdeți așa o distracție!

STRĂINUL





## Alien RPG

Zvonul conform căruia s-ar dezvolta un nou joc pe baza celebrelor filme Alien a fost confirmat. Sega a cumpărat cu mai mult timp în urmă drepturile de la Twentieth Century Fox, până acum însă nu știa nimeni ce se va alege de licență. Despre un posibil FPS nu se aude încă nimic oficial, dar RPG-ul a fost confirmat de către publisher. Jocul va fi dezvoltat de cei de la Obsidian Entertainment, care s-au remarcat printre altele cu *Neverwinter Nights 2*.

## Fallout MMO

Fanii *Fallout* de mult speră și se roagă pentru un al treilea episod al seriei. Interplay nu a plecat urechile la cererile lor anunțând detaliile unui MMO bazat pe acest univers. Dezvoltarea jocului va începe în 2007, apariția jocului fiind planificată spre sfârșitul lui 2010. Conform declarației publisherului producătorul va dispune de un buget de 75 de milioane de dolari.

## Noi jocuri amBX

Trei noi jocuri au anunțat că vor să beneficieze de tehnologia amBX dezvoltată de Philips: *TOCA Race Driver 3*, *DEFCON* și *Darwinia*. amBX (ambient experiences) este o tehnologie care, folosind limbajul script, pune în mișcare mai multe periferice combinate să intensifice atmosfera jocului. Jocurile amBX se folosesc în afară de jocuri de lumină, de vibrații, de curenți de aer și de diferite sunete.

## Fable 2 cu Havok

Modelarea efectelor fizice nu este tot mai o sarcină ușoară, astfel nu e de mirare cât de căutate sunt programele care îndeplinesc această sarcină. Și cei de la Lionhead Studios au ajuns la a astfel de decizie, dorind să utilizeze Havok pentru *Fable 2*. Peter Molyneux a declarat că datorită licenței lui Havok vor avea mai mult timp să se ocupe de partea creativă a dezvoltării pentru a obține o lume de joc mai frumoasă, mai complexă și mai vie.

## Jade Empire SE 2 amânat

*Jade Empire* a fost un adevărat succes pe Xbox; totuși Bioware a întârziat destul de mult cu portarea acestuia pentru PC. În cele din urmă, ca să motiveze întârzierea, au adăugat termenul SE la denumirea jocului și au îmbogățit conținutul jocului pentru a mulțumi și posesorii de PC. Alături de imagini noi, publisherul 2K Games a oferit și o veste proastă: amânarea apariției jocului până la sfârșitul lunii februarie. Din punct de vedere grafic, jocul nu are de ce să se rușineze, dar dacă e să dăm crezare promisiunilor producătorilor, punctul forte al lui *Jade Empire SE* va fi gameplay-ul.



Fenomenul *Sims* este de neoprit. EA scoate expansion după expansion, oferind astfel

fanilor jocului noi și noi motive să poposească în fața monitorului. Numeroasa tabără a fani-

## The Sims 2 Seasons

lor se poate bucura din nou: EA oferă un nou expansion care lărgeste lumea jocului. În loc să se concentreze asupra unui anumit subiect, *Seasons* modifică întreg jocul: producătorii au adăugat schimbarea dinamică a ciclului zi/noapte, alternarea dinamică a anotimpurilor și posibilitatea alegerii costumației în funcție de anotimp. Pe lângă schimbările privind lumea de joc, *Seasons* aduce nenumărate noi obiecte și șase noi cariere. Iată una dintre primele imagini.



## Two Worlds Collector's Edition



*Two Worlds* este un action-RPG care a atras atenția cu realizarea grafică spectaculoasă. Profitând de acest interes, publisher-ul a și anunțat varianta *Collector's Edition*, care va urma să fie comercializat pentru 65 de euro. În schimbul acestui preț piperat pachetul va include în afară de

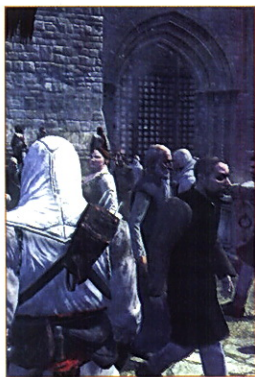
joc o miniatură de 27 cm a săbiei din joc, un tricou, 55 de cărți de joc exclusive legate de lumea jocului, respectiv o hartă a lumii din joc. Nu se știe încă dacă pachetul va fi disponibil la noi, chiar dacă unii jucători ar da cu inima împăcată suma cerută de publisher.



## Colecție de artwork-uri Okami

Chiar dacă Clover Studios a fost dizolvat, nu înseamnă că nu ne putem bucura de opera lor de artă, **Okami**. Din păcate nu e vorba de o continuare, ci de o carte de 288 de pagini umplută cu spectaculoasele ilustrații ale jocului. Publisherul a inclus în afară de schițe ale per-

sonajelor, diferite hărți, picturi și chiar și niște partituri ale unor melodii ce se pot auzi în joc. Cartea poate fi comandată de pe Amazon-ul japonez (este tradusă și în engleză) pentru prețul de 29 de dolari.



## Assassin's Creed mai SF decât credeam?!

De luni de zile presa de specialitate vânează fiecare frântură de informație apărută despre **Assassin's Creed** dezvoltat de Ubisoft Montreal. Datorită faptului că povestea jocului se desfășoară în 1911 în timpul celei de-a treia cruciade, nimeni nu se aștepta la o povestire SF. Într-un interviu acordat lui IGN TV însă, actrița Kristen Bell, care joacă rolul lui Veronica Mars, a lăsat să-i scape

niște declarații care mută jocul spre științifico-fantastic. Ea a vorbit, pe lângă altele, de povestea jocului, amintind de niște cercetări privind abilitatea genelor de a stoca amintirile și despre o companie care încearcă să identifice elementele criminale din arborele genealogic al unui om. Ubisoft nu a comentat declarațiile actriței.

## Psychonauts pe X360?

Chiar dacă la vremea lui nu a produs profituri spectaculoase, jocul lui Tim Schafer a reușit să provoace mare încurcătură când veni vorba de X360. Foarte mulți au fost dezamăgiți de faptul că acest titlu apărut pentru Xbox nu se putea rula pe X360, alături de alte jocuri care nu au fost compatibile. Microsoft a întocmit însă o listă

"backward compatible" în care a inclus și acest titlu mult îndrăgit. Apoi, spre surprinderea întregii lumi, lista a fost publicată pe microsoft.com, apoi scoasă. Microsoft s-a abținut să comenteze acest aspect.

În afară de **Psychonauts**, lista mai cuprinde și **Shenmue II**, respectiv **Indigo Prophecy**.



Din punct de vedere al parcului de mașini, **Need for Speed: Carbon**, nu are de ce să se rușineze. Cei care nu au fost destul de îndemânatici să deblocheze toate mașinile bonus, puteau să le cumpere online de pe paginile EA.

Pe Xbox Live Marketplace au apărut însă trei mașini care nu erau incluse în joc: 1987

## Noi mașini în Carbon

Toyota Corolla GTS AE86, 2006 Pagani Zonda și 2006 Shelby GT500.

Aceste mașini noi care se comercializează pentru prețul de un dolar, reprezintă pionierii valului de bolizi care vor deveni disponibili în curând pentru NFS: Carbon.

## PS3 pe când?

Conform unor surse sigure citate de CVG, apariția europeană a mult așteptatei console s-ar putea să fie amânată până în septembrie anul viitor. Sony a negat oficial această speculație, fără să dea însă o dată de apariție exactă. Data oficială rămâne în continuare martie 2007.

## Age of Conan pentru console

După îndelungate tratative cu Microsoft, Funcom a primit undă verde și a confirmat oficial apariția mult așteptatului MMO, **Age of Conan: Hyborian Adventures**, și pentru Xbox 360. Data oficială de lansare a jocului care se va folosi din plin de inovațiile aduse de DirectX 10, a fost fixată pentru vara anului 2007.

## PS3 în conflict cu precursorii

Se pare că un nou scandal s-a născut în jurul lui PlayStation3: jocurile mai vechi de PS1 și PS2 arată oribil pe noua consolă. Se pare că PS3 reduce rezoluția jocurilor mai vechi cauzând tot felul de buclucuri grafice. Acestea nu au legătură cu televizorul, cu cablurile folosite sau cu setarea rezoluției, fenomenul fiind o problemă ce poate fi remediată doar printr-un update de firmware.

## Bunicile și consolele

Conform unui studiu recent efectuat în America, majoritatea bunicilor de peste ocean și-ar dori de Crăciun în loc de cadouri tradiționale, niște gadget-uri. Studiul a fost comandat de Nintendo of America și efectuat de către Harris Interactive. În urma cercetărilor a reieșit că 52% dintre oamenii trecuți prin viață își doresc o minunăție tehnologică. Astfel Nintendo a demonstrat că noua sa consolă, Wii, nu se adresează doar generației tinere.

## Dragon Quest IX pentru Nintendo DS

La conferința care celebra cea de-a douăzecea aniversare a jocului **Dragon Quest**, Square Enix a anunțat al nouălea **Dragon Quest**. Botezat **Defender of the Stars**, jocul este dezvoltat pentru Nintendo DS de către studioul Level 5. Producătorul a mai vorbit și despre arca-de-ul **Dragon Quest Battle Road**, ambele titluri fiind programate să apară cândva în 2007.



### Procesorul Pentium încălzește cafeaua de dimineață

Procesorul Pentium a fost faimos în anii 1995 - '96, acum nu mai are nicio valoare, așa că iată acum, conectat pe un port USB ne poate încălzi o ceașcă cu ceai sau cu cafea. Nu cred că în 1995 ne gândeam că procesorul Pentium 66MHz sau 486DX-2 din desktop va fi folosit peste 11 - 12 ani ca și un mic reșou mai ales că pe acea vreme procesorul se descurca bine în Doom II.

### Fujitsu a lansat primul hard disc de 300GB de 2,5 inci pentru laptop

Fujitsu a afirmat că a lansat primul hard disc de 2,5 inci de 300GB cu interfață SATA care facilitează o viteză mare de transfer. Cunoscut sub numele de MHX2300BT acest hard disc cu dimensiuni mici, însă cu capacitate mare de stocare, va fi disponibil începând cu februarie 2007. El va fi disponibil în special pentru laptop-uri, în acest moment nu se cunosc detalii legate de prețul lui.

### Dell introduce noul LCD HDCP de 22"

Compania Dell are un nou monitor LCD de 22" cu un timp de răspuns de 5ms.

Conform rapoartelor, Dell este gata să lanseze noul monitor de 22" LCD flat cu aspect wide. Noul E228WFP a fost deja prezentat în Japonia. Ecranul suportă rezoluția de 1680x1050, care este specifică ecranelor de această dimensiune, cu toate că cele mai recente sunt capabile să afișeze imagini la rezoluția 1920x1200. Ca monitoare recente, Dell se mândrește categoric cu viteza noului E228WFP, afirmând timpul de acces de 5ms. DailyTech a raportat ieri că BenQ a anunțat o nouă linie de monitoare LCD orientate spre jocuri, care au un timp de împotrărire de 2ms care, conform spuselor companiei, ar fi cea mai mare viteză din industrie.

Din propria noastră experiență știm că producătorii de monitoare LCD au avut probleme cu menținerea consistenței culorilor și a contrastului în timp ce micșorau tot mai mult timpul de acces.

Timpul de acces de 5ms al monitorului Dell este în linia specificațiilor producătorilor Samsung și LG.

## Cipsetul High-End de la Nvidia cu probleme de supraîncălzire

Compania Nvidia, un designer fruntaș al procesoarelor grafice și nucleelor logice, se lovește de critica entuziaștilor cu privire la problemele pe care le are cel mai nou cipset. Aparent, controler-ul I/O al nucleului logic are probleme privind capabilitățile Serial

ATA și Raid (cantitate excesivă de hard discuri independente). Utilizatori de pe diferite forumuri, în special forumurile pentru suport tehnic de la EVGA și Nvidia, au constatat unele erori la capabilitățile RAID sau chiar blocarea hard discurilor SATA cu noul cipset Nvidia nForce 680i SLI, care se vinde cu 120USD/2 cipuri. Unii utilizatori nici măcar nu au reușit să-și instaleze sistemul de operare Windows XP, în timp ce alții au întâmpinat date corupte sau nu au avut parte de un sistem stabil.

Chiar dacă majoritatea utilizatorilor au plăci de bază stabile, numărul celor care au cum-părat plăci de bază cu cipset Nvidia nForce 680i și au sesizat probleme de instabilitate, pare a fi semnificativ. Aceste probleme nu au legătură cu supratăc-tarea sau modul de lucru Serial



ATA. De fapt, utilizatorii au raportat probleme cu modul RAID și în cazul cipseturilor din generația anterioară, dar probabil aceste probleme nu au fost sesizate de un număr așa mare de utilizatori, ca de această dată.

Specialiștii companiei Nvidia au confirmat că aceste probleme vor fi înlăturate și că deocamdată se mai lucrează pentru îndepărtarea lor. În orice caz, compania susține că problemele se datorează driverelor și nicidecum hardware-ului, ceea ce este ciudat deoarece driverele pentru Serial ATA de la Nvidia nu pot afecta procedurile de instalare ale sistemului de operare Windows XP.

Aceasta este a treia oară în acest an când compania Nvidia are scandal din cauza unui hardware high-end. În luna mai compania a transpirat din cauza faptului că unele plăci grafice din seria GeForce 7900 sunt defecte, iar la începutul lunii noiembrie au fost nevoiți să retragă de pe piață plăcile grafice proaspăt lansate, GeForce 8800 GTX, datorită defectului de fabricație, cu toate că au fost deja vândute unor utilizatori.

## Un profesionist la îndemână oricui: Fujifilm FinePix S6500fd

Fujifilm FinePix S6500fd, cu noua tehnologie Face Detection, este o cameră digitală ce îmbină performanțele unui SLR digital cu ușurința în utilizare a unei camere digitale compacte. Având încorporat senzor Super CCD 6 megapixeli de generația a-6-a de la Fujifilm, procesor rapid Real Photo și sensibilitate ISO 3200 la rezoluție maximă, FinePix S6500fd realizează imagini splendide și clare. Prin noua tehnologie Fujifilm Face Detection, FinePix S6500fd poate identifica și focaliza până la 10 subiecți într-un cadru, în doar 0,05 secunde, optimizând în același timp și gradul de expunere. FinePix S6500fd are încorporate lentile Fujinon zoom 10.7x (28-300mm) cu un sistem performant de control

și ajustare cu precizie a distanței focale. Sensibilitatea ridicată a aparatului are beneficiul de a contracara obținerea unor fotografii mișcate, ca rezultat al mișcării camerei sau a subiectului fotografiat, și asta chiar și la zoom maxim. În condiții de lumină slabă, fără utilizarea blițului, FinePix S6500fd poate realiza



imagini clare la ISO 3200 fără reducerea rezoluției, iar combinația cu tehnologia Face Detection se traduce prin fotografii în care fețele tuturor per-

sonajelor sunt clare și naturale. FinePix S6500fd are un monitor LCD de 2,5 inci și un vizor electronic de înaltă rezoluție, dând astfel utilizatorului posibilitatea de a alege cel mai bun mod de compunere a imaginii. Aparatul poate filma la rezoluție 640 x 480 pixeli (30 cadre pe secundă), cu sunet și cu utilizarea zoom-ului în timp

pul filmării. Aparatul este disponibil în magazinele Carrefour și Media Galaxy.



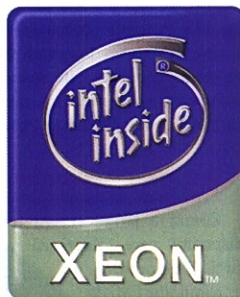
## Intel vinde discret noile procesoare Quad-Core Xeon

Compania Intel a început să vândă discret cele mai noi procesoare Clovertown Xeon cu nucleu quad și anume Xeon E5335. Cel mai nou procesor Xeon E5335 are frecvența de 2.0 GHz și este situat între procesoarele E5345 2.33 GHz și E5320 1.86 GHz.

În timp ce procesorul Xeon E5320 și alte modele mai slabe operează cu un FSB de 1066 MHz, noul Xeon E5335 are o frecvență FSB de 1333MHz și are 8MB L2 cache.

Acest procesor era așteptat pe piață în februarie 2007. În orice caz, Intel afirmă "am plănuț să introducem acest produs în luna februarie a următorului an, dar clienții au cerut să îl poată achiziționa în luna ianuarie. Fabricile noastre înțelegătoare și sănătosul proces de fabricație de 65nm au făcut posibilă lansarea pe piață cu două luni înaintea programului ca răspuns la cerințele clienților." Acest procesor apare cât de curând pe piață cu prețul de

690USD/bucată la un lot de minim 1000 bucăți.



## Sursă de tensiune modulară OCZ

### EvoStream de 720 Wați

Grupul OCZ Technology a anunțat lansarea sursei de tensiune din familia EvoStream de 720W. Aceasta este o sursă 100% modulară echipată cu tehnologia EZMod, care îți permite să utilizezi doar cablurile de tensiune de care ai nevoie. OCZ 720 W EvoStream integrează Active PFC pentru a regulariza tensiunea intrată și pentru a furniza o operare stabilă în țările în care tensiunea variază. Toate sursele de tensiune din seria EvoStream au garanție de trei ani de zile.

## Bill Gates lovește DRM



Compania Microsoft a adunat la o conferință un mic grup de bloggeri. Acești bloggeri au acces la președintele companiei Microsoft, Bill Gates, într-o sesiune prelungită în care ei pot pune o grămadă de întrebări.

Odată cu recenta lansare a player-ului Microsoft 30GB Zune, care concurează cot la

cot cu cel mai dominant iPod produs de compania Apple, un topic de discuții a punctat spre Digital Rights Management (DRM). În mod surprinzător, Gates a fost foarte stăpân pe situație și și-a exprimat dezamăgirea față de situația globală cu DRM.

Conform lui Michael Arrington de la TechCrunch, Gates a remarcat că DRM cauzează "prea multă durere pentru cumpărătorii legitimi" și global nu este o soluție reală. El a spus "DRM nu este unde trebuie să fie, dar nu mă veți auzi spunând că ar trebui să fie modele de uz sau diferite plăți pentru modelele de uz. La sfârșitul acestei zile, încurajarea sistemelor este o diferență,

dar noi nu avem dreptul la încurajare și interoperabilitate."

Este de asemenea o dezamăgire totală cu clienții în ceea ce privește fișierele media DRM. Fișierele muzicale cumpărate pe iTunes nu pot fi folosite cu dispozitive Windows Media "PlayForSure" cum ar fi player-ele Sansa de la SanDisk sau linia Zen de la Creative. Mult mai șocant pentru sistem este faptul că fișierele de muzică PlayForSure și serviciile nu vor funcționa cu propriile playere Microsoft Zune. Mai degrabă, utilizatorii de Zune vor fi nevoiți să-și cumpere conținutul de la piața Zune.

## Module de memorie Hynix de 1GBit

Hynix Semiconductor a lansat ceea ce susține că este în industrie primul modul de 60nm de 1Gb DDR2 DRAM, precum și modulele UDIMM de 1GB și 2GB, cu o viteză de operare de 800MHz.

Compania Hynix susține că odată cu saltul la procesul de fabricație de 60nm, costul unui modul de 1Gb DRAM va scădea cu până la 50% comparativ cu prima generație tehnologică de 80nm. Pachetul de 1Gb rezultat, va permite companiei fabricarea modulelor RDIMM (Registered DIMM) și FBDIMM (Full Buffered DIMM) cu o densitate de 4GB sau mai mare.

Conform planului, asamblarea pe două rânduri devine posibilă datorită dimensiunii reduse a pachetului și va elimina necesitatea îngâmădirii componentelor pe aceste module, reducând astfel costul global al acestora. Modulele "Very Low profile" (VLP) vor fi de asemenea disponibile datorită pachetului mic.

"Procesul nostru de 60nm este foarte stabil, chiar și în cazul celor mai năsoale condiții ale carcasei," afirmă Hong Sung Joo, vicepreședintele dezvoltării produselor companiei Hynix. "În plus, arhitectura 3D a tranzistorului și procesul cu strat triplu de metal va spori semnificativ viteza componentelor", adaugă el.

Componentele bazate pe procesul de fabricație de 60nm al modulelor de memorie DDR2 DRAM 800MHz vor fi produse în cantități mari în prima jumătate a anului 2007.

## XFX lansează plăci GeForce 8800 supratactate

XFX a lansat prima versiune a plăcii GeForce din seria 8800 supratactată, pentru producția de masă. Astfel, ediția de top 8800 GTX XXX, este supratactată de la frecvențele standard ale nucleului de 575 MHz/memorie 1.8 GHz la nucleu tactat la 630 MHz/memorie 2.0 GHz; iar

8800 GTS XXX este tactat de la frecvențele nucleului de

lucrează continuu pentru a îmbunătăți performanța plăcilor, stabilitatea și durata de viață. De asemenea, plăcile XFX sunt testate pe ambele platforme, AMD și Intel, iar înaintea ca

plăcile XFX să părăsească ușa fabricii sunt testate cu 3DMark06.



**XFX**  
play hard.

500MHz/memorie 1.6 GHz la nucleu 550 MHz/memorie 1.8 GHz. XFX are două echipe de cercetare și dezvoltare, care



## Panasonic a inventat cel mai subțire difuzor

Panasonic a inventat cu succes cel mai subțire difuzor care are o grosime de 1,5 mm. Difuzorul Panasonic Electronic Device (PED), este cu 40 % mai subțire ca și cel mai subțire difuzor lansat anterior. Panasonic a afirmat că reducerea dimensiunii difuzorului nu afectează calitatea sunetului. Panasonic speră că va instala aceste difuzoare noi, în telefoanele mobile, consolele portabile, începând cu mai 2007.

## Mini "Cube" de 12GB

Nu trebuie să judecăm un dispozitiv după mărimea lui, pentru că acest micro hard disc de un 1 inci, după ce îl conectezi la calculatorul tău, vei descoperi că are un spațiu de stocare de 12GB. Suplimentar, conectorul USB se poate roti la 180 de grade, pentru a se conecta mai ușor la portul USB al sistemului. Dispozitivul este echipat cu un buton pentru sincronizare și backup, prețul lui fiind de 124,95 USD.

## Stocați date cu USB Glowing Squid

Acest glowing squid USB este o nouă jucărie desktop din Japonia ce poate reprezenta un cadou pentru prieteni sau familie cu ocazia sărbătorilor de Crăciun. În loc să ofere doar o plăcere vizuală, acest Glowing Squid vine cu un spațiu de stocare de 512MB, fiind suficient pentru toate datele sau documentele importante. Fiind compatibil atât cu platformele Windows, cât și Mac, acest USB se vinde cu aproximativ 51USD.

## Dicționarul electronic Nurian Z1 trece pe Wi-Fi

Chiar când credeam că dicționarele electronice sunt doar cantități învechite de cunoștințe, Nurian Z1 surprinde pe toată lumea cu posibilitatea de conectare Wi-Fi, permițând utilizatorilor conectarea la Internet din orice loc disponibil. Asta înseamnă că puteți accesa conținutul cu scop educativ de pe Web în timp real fără a fi nevoie de un notebook. Nurian Z1 are un ecran touchscreen LCD de 5 toli și este bazat pe sistemul de operare Windows CE 5.0 Professional. Este de așteptat ca acest mic dicționar să apară pe piața Coreeană în luna februarie a anului 2007 la un preț nedezvăluit momentan. Nu se știe dacă utilizatorii îl vor folosi pe post de dicționar sau pentru altceva...

## Sony Ericsson a realizat un nou prototip de telefon mobil

Inginerii de la Sony Ericsson au o imaginație foarte bogată, pentru că iată au realizat un prototip de telefon mobil, foarte simplu și cu un design ultra-modern. Telefonul este foarte subțire și de dimensiunea unei cărți de credit. Pe lângă toate

acestea, telefonul integrează o cameră foto Sony, din linia CyberShot, de 3,2 megapixeli, iar tastatura telefonului este concepută cu OLED-uri. Sony Ericsson speră să producă acest concept în masă, în următorii ani.



## Qstarz integrează GPS, Bluetooth și MP3

Qstarz a lansat recent un dispozitiv care integrează GPS, Bluetooth, și un transmițător FM, de asemenea el permițându-ți să ascuți fișiere în formatul audio mp3. Nu se cu-



noaște încă cum funcționează dispozitivul, cu toate acestea, el va concura cot la cot cu sistemele GPS, datorită cipului SiRFStar III GPS pe care îl

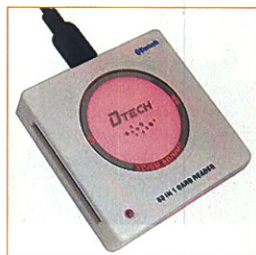
integrează.

Aparatul este extrem de mic, măsurând 5,9 cm x 4,4 cm, și astfel oricine l-ar putea avea în buzunar. Detalii privind disponibilitatea lui și prețul nu se cunosc momentan.

## Cititor de card-uri cu hub Bluetooth

ThinkGeek dispune de hub DTEch Bluetooth și cititor de card-uri pentru cei care doresc să-și transfere datele la dispozitive compatibile Bluetooth 1.2 ca și PDA-uri, telefoane mobile și chiar imprimante. Ca și alte cititoare de card-uri, dispozitivul ThinkGeek poate citi 52 de formate diferite de card-uri de

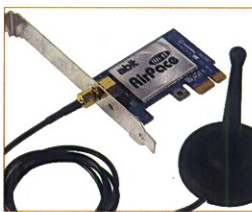
memorie. Din păcate, cei care sunt obișnuiți cu tehnologia, vor descoperi că viteza de transfer prin Bluetooth 1.2 este patetică, permițând doar 300 Kbi/s, comparativ cu USB 2.0 cu ajutorul căruia poți transfera datele la viteze de 480 Mbi/s. Oricum, ThinkGeek integrează și interfața USB 2.0.



El costă aproximativ 29 USD.

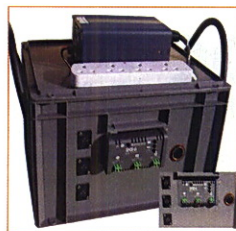
## Abit a lansat placa WiFi pentru slotul PCIe 1x

Sloturile PCIe 1x de pe plăcile de bază sunt aproape nefolosite, dar mulțumită lui Abit, acest slot devine util, odată cu lansarea plăcii AirPace WiFi. Placa este compatibilă cu ambele standarde 802.11b și 802.11g, permițând astfel transferul de date fără



cabluri între PC-uri. În plus, cu ajutorul soft-ului din pachet placa se poate transforma într-un Access Point, care ne poate oferi și acces la Internet. Prețul acestui dispozitiv este necunoscut la momentul redactării acestei știri.

## Sistem de furnizare a curentului solar de tip Plug-n-Play



De fiecare dată când mergi la un picnic în pădure spre exemplu, cu siguranță nu vei găsi o priză cu care să-ți alimentezi gadget-urile sau telefoanele mobile.

Cu toate acestea, sistemul solar de tip Plug-n-Play, împreună cu panourile solare pe care le are îți poate oferi un

curent de 20 Wați care sunt suficienți să-ți alimentezi dispozitivele portabile precum iPod-uri, telefoane mobile etc.

Din păcate, furnizarea curentului de la razele soarelui, este scumpă, pentru că dispozitivul costă 566 USD.



## Ventilator Thermaltake iFlash+ cu atitudine

Thermaltake a lansat un nou ventilator iFlash+ pentru entuziaști. Ventilatorul măsoară 12 cm în diametru, și are o viteză de rotație de 1800 RPM. Ventilatorul este silențios producând un zgomot doar de 25 dBA. Spre deosebire de ventilatoarele convenționale, pe elicea acestuia se poate observa, când funcționează, numele

companiei "Thermaltake" care își schimbă culoarea în funcție de temperatura aerului care trece prin el. Cu siguranță această caracteristică va atrage mulți adepți, însă în acest moment nu se știe când va fi disponibil și cât va costa.



## Sistem de alarmă Screw-In Self-Charging Smoke

Crăciunul se apropie, și având în vedere adunările din jurul șemineului și cantitatea de lumânări aprinse sau curcagul prăjit de sărbători, ar fi momentul să vă gândiți la o protecție împotriva focului. Cei dintre dumneavoastră care nu au încă instalat un sistem de alarmă cu detectare de fum, poate ar dori să arunce o privire peste sistemul Screw-In Self-

Charging Smoke Alarm. Din moment ce sistemul se încarcă singur nu va fi nevoie să cumpărați baterii suplimentare. Trebuie doar înșurubat în orice dușie pentru iluminat și activând intreruptorul timp



de două ore în fiecare săptămână sistemul va fi reîncărcat. Sistemul are energie suficientă pentru următoarele 30 de zile în cazul unei întreruperi de curent. Prețul unui astfel de sistem este de 30USD și are 10 ani garanție.

## Dispozitivul de tortură La-Tweez

Fiind în pragul concediilor, trebuie să acordați atenție maximă aspectului fizic pentru a reinnoi concurența anuală la capitolul frumusețe, când vine vorba de cumnată. Practic veți fi subiectul în sine al unui vechi ritual de tortură numit "Smul-

gerea sprâncenei", dar de ce să faceți acest lucru fără să recurgeți la alternativele disponibile pe care le oferă tehnologia avansată. Penseta La-Tweez vine cu propria lumină, și anume un led care elimină umbrele pentru a vă ajuta să



smulgeți de fiecare dată cu precizie maximă, firul de păr. Puteți avea această pensetă astăzi la prețul de 16USD.

## Mouse Genius la triplă datorie

Pe lângă faptul că funcționează ca un mouse optic, Genius Navigator 380 se mândrește cu funcționalitatea VoIP și este în același



timp un dispozitiv pentru mesajele curente. Apeurile sosite sunt indicate fie de un ton de apel, fie de lumina unui led.

Genius Navigator

380 suportă o duzină de mesaje curente într-o singură fereastră, transformându-l într-o soluție inteligentă de comunicare.

Nu se știe nimic despre prețul unui astfel de dispozitiv.

## Minox Suntimer

Dacă vă place să fiți bronzati pe timpul verii, dar nu știți exact nivelul de radiații ultraviolete pe care îl poate absorbi corpul dumneavoastră, probabil Suntimer, produs de Minox, este ideea cea mai bună.

Acest dispozitiv unic va porni alarma în cazul unei expunerii excesive la soare.

Fiecare dispozitiv vine cu o curea pentru a putea să fie fixat în anumite locuri.



## Clepsidră digitală

Toată lumea știe cum arată o clepsidră cu nisip, însă câțiva ingineri s-au gândit să aducă clasică clepsidră în lumea digitală. De acum, noua clepsidră digitală are un ceas cu numărătoare inversă de 100 de minute. Suplimentar ea include un ceas, când funcția de numărătoare inversă nu funcționează. În loc ca clepsidră digitală să folosească un nisip de calitate, Digital Sand Timer afișează trecerea timpului cu o pereche de pixeli. Dispozitivul folosește o baterie AAA și costă 17,95 USD.

## SuwonExpress

### televiziune pe laptop-uri

Pentru unii oameni parcare a unei mașini este o misiune destul de dificilă pentru că nu pot aprecia spațiul necesar de care au nevoie. Mulțumită sistemului de asistență a șoferului produs de compania Bosch, sistem întâlnit la automobilul Citroen C4 Picasso, șoferul poate fi avertizat în cazul în care intenționează să parcheze autovehiculul într-un loc care nu este suficient de larg. Acest sistem asigură posibilitatea de a evita tamponarea datorită senzorilor cu ultrasunete la care se adaugă și senzorii care măsoară spațiul necesar pentru parcare. Să sperăm că acest sistem inovator va fi o caracteristică standard pentru orice autoturism în viitorul apropiat.

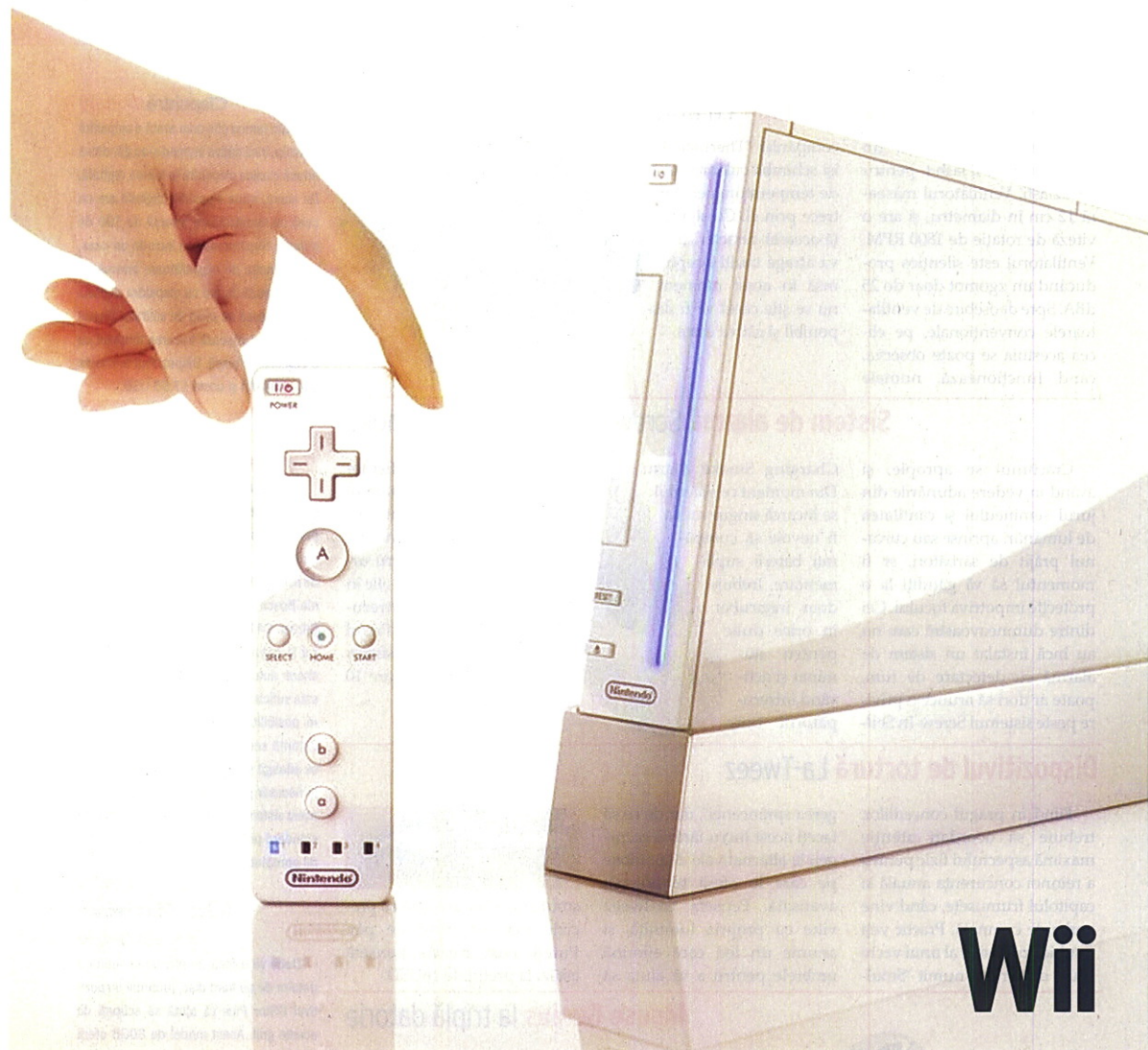
## GStor Plus reface

### instant datele

Dacă vă e frică de pierderea subită a datelor de pe hard disc, probabil dispozitivul GStor Plus vă ajută să scăpați de aceste griji. Acest model de 80GB oferă speranța de a recupera aproape instant datele de pe hard disc, fiind capabil să salveze datele pe un drive imagine în mai puțin de 3 secunde. Puteți alege două moduri de funcționare, Live Disk sau RAM Disk. Primul mod vă permite modificarea sistemului în timp ce se adaugă fișiere pentru backup, iar al doilea mod reface imaginea backup originală după fiecare repomire.

Pentru a îmbunătăți securitatea, GStor Plus vine cu 64 de instrucțiuni criptate și 10 partii bootabile cu parole individuale și capabilități multi-boot. Deocamdată nu se știe nimic despre disponibilitate sau preț.





# Wii

**U**ltima găselniță a celor de la Nintendo, și anume consola Wii, vine să completeze o impresionantă colecție de scule hardware cu care producătorul nipon și-a încântat fanii de-a lungul anilor, fiind ce-a de-a șaptea generație de console pentru jocurile video care a ieșit din laboratoarele Nintendo. Proiectul, cunoscut inițial sub denumirea de Revolution, este succesorul lui Game Cube și a fost creat special pentru a intra în competiție cu X360

și PS3, consolele next-gen ale Microsoft, respectiv Sony.

Probabil cea mai importantă caracteristică a lui Wii este al său controller wireless, The Wii Remote, care poate fi folosit și pe post de handheld, și care detectează mișcări și rotații în nu mai puțin de trei dimensiuni. Inovația celor de la Nintendo este cum nu se poate mai surprinzătoare (aceasta pornind, ulterior, tot soiul de scandaluri cu companiile rivale pe motive de copyright) și oferă

jucătorilor experiențe noi în ceea ce privește gameplay-ul. Oricum, conform declarațiilor inițiale ale capilor firmei, Wii nu se concentrează pe o grafică senzațională, cu tot soiul de shadere și efecte de lumini, ci exclusiv pe gameplay - și, sincer, din ce am văzut până acum, acest controller face toți banii. Rămâne la latitudinea producătorilor să reușească să-și optimizeze jocurile pentru aventura Wii. Consola mai este dotată cu sistemul WiiConnect24, care

permite utilizatorului să primească tot soiul de mesaje și update-uri prin intermediul Internetului, consumând, în același timp foarte puțin energie electrică.

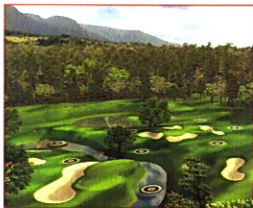
Eh, ce ți-e și cu preview-urile astea! Cel mai bine, vă recomand să puneți mânuțele pe numărul viitor al revistei, când vom avea un mega review al consolei, piperat și cu o sumedenie de jocuri la cald.

CIUMA



Producător: EA Ofertant: EA Sports Termen: martie 2007

# Tiger EAGA Tour 07



**E**A și-a arătat de mult timp interesul pentru potențialul enorm pe care îl prezintă consola celor de la Nintendo. Pe lângă anunțul că franciza clasică *The Sims* se îndreaptă cu pași repezi spre Wii, EA ne mai informează că a achiziționat Headgate Studios,

producătorul ultimelor șase titluri din franciza *Tiger Woods PGA Tour* și a seriei *Madden NFL*. Acum, proaspătul intitulat studio EA Salt Lake se va ocupa exclusiv de titluri pentru Wii.

Ei bine, e foarte simplu. Golful nu a fost dintotdeauna un sport prea agreeat la noi, însă, în ultimul timp, datorită suportului media de care s-a bucurat, a început, încet, încet, să își facă loc atât pe PC-uri, cât și pe consolele din dotare. Varianta pentru Wii, va îngloba aceeași varietate de moduri de joc și moduri de scor - cum ar fi *stroke play, match play, skins, practice,*

*stableford, alternate shot, best-ball* sau *four-ball*. O nouă adădire va fi *Battle Golf*, o modificare simpatică de match play, în care jucătorul va putea scoate, după fiecare gaură marcată, câte o crosă din desaga adversarului.

Combinând toate elementele fun pe care un simulator de golf le poate oferi (și credeți-mă variantele pentru console sunt incomparabile cu cele pentru PC) cu potențialul pe care îl oferă Wii Remote-ul, ne putem aștepta curând să vedem oameni prin parcuri, lovind cu îndăjire mingile virtuale.

Producător: Square Enix Ofertant: Square Enix Termen: TBA 2007

# Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

**C**hiar dacă mulți cei care fac parte din categoria casual gamers nu știu, *Dragon Quest* este o serie de RPG-uri apărută încă din primii ani ai Famicom-ului (numele japonez pentru sistemul entertainment Nintendo). Apărut chiar înainte de franciza *Final Fantasy*, putem liniștiți declara că originalul *Dragon Quest* a pus o mare parte din bazele genului care, ulterior, se va numi "Japanese style RPG". *Dragon*

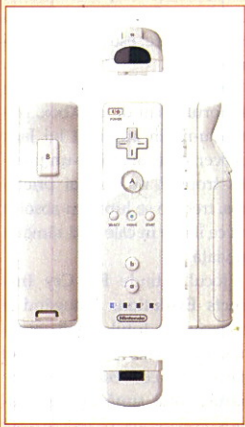
*Quest* diferă de jocuri precum *Final Fantasy* datorită modului în care abordează interacțiunea jucătorului cu variatele elemente de gameplay. Dacă, să zicem, în FF, acțiunea se concentrează asupra personajelor principale și a câtorva personaje negative, extinzând o poveste ce grăvitează în jurul acestora pentru a face simțită legătura strânsă dintre jucător și varietatea caracterelor, în *Dragon Quest*, bazele se pun pe interactivitatea

mediului. Ne simțim așadar mai strâns legați de lumea în care se desfășoară acțiunea, avem parte de orașe pline de viață, fiecare cu designul său unic, NPC-urile au puteri și slăbiciuni de care putem profita, vise și background stories, toate lucrurile din univers fiind legate între ele printr-un fir epic de proporții și personaje complexe și fascinante. Mai avem nițel de așteptat, din păcate, pentru a putea butona *Dragon Quest*.

## The Wii Remote



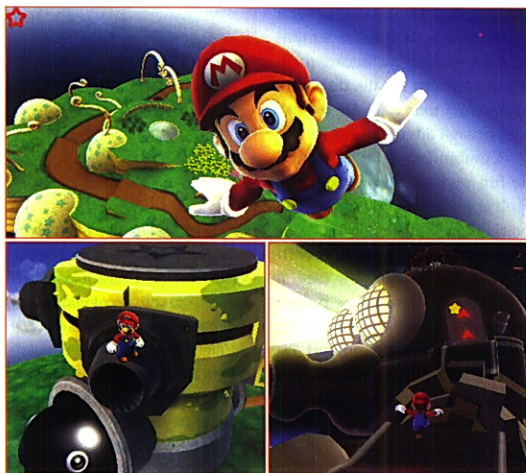
Și acum, câteva detalii despre Wiimote. Acesta este un controller one-handed care folosește o combinație de accelerometri și detecție infraroșu (o serie de LED-uri din interiorul Sensor Bar-ului) pentru a-și detecta propria poziție în spațiul 3D. Acest lucru permite userilor să controleze un anumit joc dat folosindu-se de gesturi fizice, combinate în același timp cu clasicul apăsare de butoane. Controller-ul se conectează la Wii prin intermediul Bluetooth, este dotat cu force feedback, 4KB de memorie non-volatilă, precum și un internal speaker. În același timp, controllerul mai poate fi conectat la alte dispozitive prin intermediul unui port proprietar, aflat la baza acestuia. Probabil cel mai important astfel de device este unitatea Nunchuk, dotată, la rândul ei, cu un accelerometru și cu un analog stick tradițional, cu două butoane.





Producător: Nintendo EAD Tokyo Ofertant: Nintendo Termen: 3 Martie 2007

# Super Mario Galaxy



**C**ei doi frați mustăcioși, Mario și Luigi, au decis că a lor călătorie salvatoare de prințese, cules de ciupercuțe și torturat broaște țestoase va trece pe consolele next gen, drept pentru care următorul titlu al faimoasei francize va lua hotărât drumul Wii-ului. Unul dintre cele mai vizibile avantaje ale lui **Galaxy**, cel puțin raportat la alte titluri Wii (cu care, evident, ne va trebui ceva timp pentru a ne obișnui), este faptul că jocul de față reușește să se adapteze noului stil impus de Nintendo prin intermediul next-gen-ului, fără a renunța la clasicul mod de joc pe care cei mai bătrâni

dintre noi îl cunosc atât de bine. În timp ce jocuri precum **Wii Sports** reușesc să câștige teren pe bazele altor criterii, **Galaxy** este un succes prin definiție, deoarece nu își pierde defel mecanicile de platformer clasic, și nici nu stresează jucătorul cu noile fundamente metafizice ale wiimote-ului. Avem de-a face cu un echilibru, dragii mei, iar acesta este perfect! Cu puțin noroc, ne vom putea bucura de noile aventuri ale lui Mario, Luigi & Co. pe data de 3 martie 2007 în Europa. Ferice de noi ce stăm aici, deoarece japonezii îl vor primi doar în decembrie 2007.

Producător: Ubisoft Ofertant: Ubisoft Termen: Trim. I 2007

# Far Cry Vengeance

**U**bisoft este o companie căreia îi place să își mențină francizele vii. Vii și bune. La fel este și cazul lui **Far Cry Vengeance**, un titlu care, la prima vedere, este unul ce promite multe.

**Vengeance** calcă pe urmele frățiorului său de pe Xbox, punându-ne în papuceii lui Jack Carver, care, aflat într-un paradis tropical nu tocmai prietenos, trebuie să lupte cu absolut tot ce îi iese în cale și să rămână în viață.

Jocul extinde **Far Cry Instincts Evolution**, adăugând o poveste cu totul nouă, arme noi, personaje, precum și trei hărți. Din ce vedem scris pe hârtie, totul sună bine și frumos, însă trebuie să vedem dacă

se adaptează suficient de bine la controlul Wii.

Ei bine, dacă **Call of Duty 3** a încercat, cu timiditate, să redefinească nițel noțiunea controlului de FPS pe console, iar **Red Steel** a făcut, se pare, pașii în direcția greșită, încă de la primele impresii, **Vengeance** oferă, chiar și în acest stadiu de dezvoltare, un control surprinzător de fluent al wiimote-ului, aducând, în același timp, o serie de îmbunătățiri care ar trebui să ușureze learning curve-ul chiar și al celor mai începători dintre noi.

Așadar, la începutul lui 2007, pregătiți-vă pentru aventura FPS!





Producător: EA Ofertant: EA Termen: martie 2007

# The Godfather

**T**itul celor de la EA, **The Godfather**, a fost până acum portat pe orice platformă posibilă și imposibilă. Mai puțin pe recent apăruta consolă a celor de la Nintendo, căreia i s-a promis că, prin martie, se va putea bucura de bunele Corleone, de familii mafiotice cât cuprinde, de un gameplay a la **GTA**, o poveste cu totul nouă, precum și de un voice acting făcut cu vocile originale ale actorilor ce au jucat în mult apreciată serie cinematografică. Cum se va adapta totul la wiimote? Rămâne de văzut, cu

toate că speculațiile sunt clare, dacă urmărim evoluția de până acum a jocurilor de profil. În FPS-uri, părerile tind să fie împărțite, producătorii având viziuni diferite; în third person-uri, treburile ar trebui să stea mai simplu, iar wiimote-ul, optimizat bine de către producători, nu ar trebui să aducă cine știe ce bătăi de cap legate de acomodare. Evident, asta ține de producător. **The Godfather** a fost întâmpinat destul de bine pe mai toate consolele pe care a apărut până acum, și nu văd de ce nu ar face la fel și în cazul



Wii-ului. EA este o companie care trage cu dinții de francizele sale pentru a nu pierde nici-

un șanț, deci mă aștept la un joc cel puțin rezonabil.

Producător: Marvelous Ofertant: Marvelous Termen: TBA

# Harvest Moon **Wii**

**M**arvelous, producătorii strategiilor farming-life **Harvest Moon**, nu au timp să stea pe tânjeală. Recent, aceștia au lansat **Harvest Moon: Innocent Life** pentru PSP, în Japonia (acolo unde seria este cunoscută sub denumirea de **Bokujou Monogatari**), în timp ce **Rune Factory**, varianta DS, a

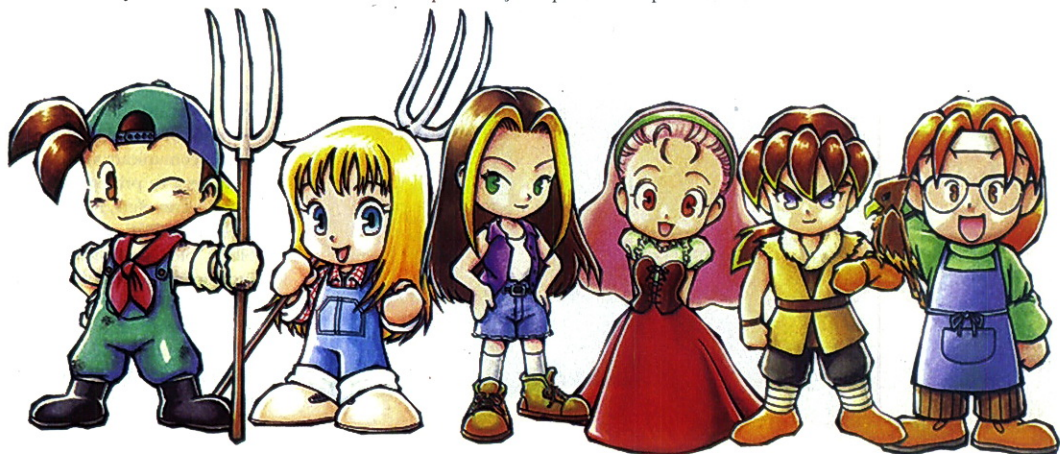
apărut și ea. Cu toate acestea, cel mai anticipat titlu al întregii francize este, pe departe, **Bokujou Monogatari Wii**, joc care va abuza în mod amplu de controller-ul next-gen al Wii pentru a simula tot soiul de munci la fermă. Cei de la Weekly Famitsu au prezentat o demonstrație pe măsură, indicând posibilitățile

nebanuite ale wiimote-ului. Prin simple gesturi, acesta va putea lua rolul unei coase, cu care țărănul muncitor merge pe câmp să-și culeagă grânele, sau o găleată cu apă pe care o folosești să îți uzi recoltele.

Un set de iconuri vor apărea în partea dreaptă a ecranului pentru a-i explica mai în detaliu

jucătorului ceea ce trebuie să facă în continuare, însă, din spusele producătorilor, mecanicile jocului rămân aceleași - gamerii trebuie să se îngrijească de recoltele lor și de animalele din jurul casei, dacă doresc ca ferma lor să prospere.

CIUMA





Prezentare

# Xbox 360

**M**ultora dintre cei obișnuiți deja cu piața consolelor, un X360 nu li se mai pare atât de "next-gen" pe cât ar trebui. Alții, și-ar da viața să aibă consola prin preajmă. Cert este că minunăția celor de la Microsoft rămâne una dintre cele mai viabile opțiuni pentru gaming, în special dacă luăm în calcul perimarea PS2-ului, pentru care, în curând, se va sista producerea de jocuri, sau dacă punem la socoteală că PS3-ul se livrează în stoc cum le bate vântul celor de la Sony. Notoriul succes al consolei Xbox a fost produs în colaborare cu IBM, Samsung, SIS și Ati, apărând în atenția publicului undeva prin mai 2005, în urma unui spot pe MTV. Ce mai, este prima consolă care a

avut o lansare aproape simultană în toate cele trei mari provincii de distribuție - Asia, Europa și America de Nord - mai mult, prima consolă care a oferit suport pentru controller wireless în momentul lansării. Rugăm Sony și Nintendo să ia exemplu! Probabil unul dintre cele mai eficiente moduri prin care Microsoft a reușit să mențină încheagată comunitatea, a fost prin intermediul serviciului Xbox Live - serviciu prin care jucătorii pot concura în diverse partide online, descărca jocuri sau conținut extra.

## Xbox Live

Odată cu lansarea lui X360, serviciile online oferite de Microsoft, Xbox Live, au trecut printr-un proces major de upgrade - adăugând, deja existenței Xbox Live Gold, o nouă variantă fără plată, Silver. Aceasta le permite utilizatorilor să își creeze un user profile, să acceseze forumurile comunității, Xbox Live Arcade sau Xbox Marketplace și să comunice cu alți membri. Cu toate acestea, un cont Silver nu permite, în mod normal, suport pentru multiplayer - cu excepția anumitor jocuri care posedă propriul lor serviciu de subscription și care pot fi jucate. Silver suportă comunicare vocală, plus una bucată comunicare video.

În ceea ce privește serviciul Gold, acesta oferă, în principiu, aceleași facilități ca și opțiunea Silver, plus posibilitatea de a juca online. Microsoft permite vechilor utilizatori de Xbox Live să-și păstreze informațiile de profil, friends list-ul sau game history atunci când fac pelerinajul spre Xbox Live Gold.

CIUMA





# Mass Effect

## Un pas mic pentru om, unul mare pentru omenire

De la un producător de anvergură lui Bioware te aștepti la cele mai bune titluri din domeniu. Fie ele de esență medieval-fantasy, fie plasate undeva, în universul Star Wars, toate jocurile canadienilor au fost, până acum, cotate la standarde pe care alții nici să le viseze nu au curaj. După un fericit periplu pe meleagurile PC-ului, Bioware a decis că a venit vremea să îmbrățișeze și ceva mai puțin bătuta cale a consolelor, pregătindu-ne un nou RPG, o nouă poveste originală, o sume-

denie de inovații ale genului, precum și o grafică demnă de atributul next-gen. Toate acestea, pe puiul celor de la Microsoft, X360. **Mass Effect** va fi primul titlu dintr-o trilogie, în care Bioware ne pune în temă cu încercările disperate ale umanității de a deveni o mare putere galactică. Acțiunea se desfășoară în secolul 23, la puțin timp după ce marii noștri oameni de știință și-au început pelerinajul prin spațiul stelar. Cum, necum, șansa pare să fie de partea noastră, deoarece descoperim o modalitate de a penetra adânc cosmosul - și,

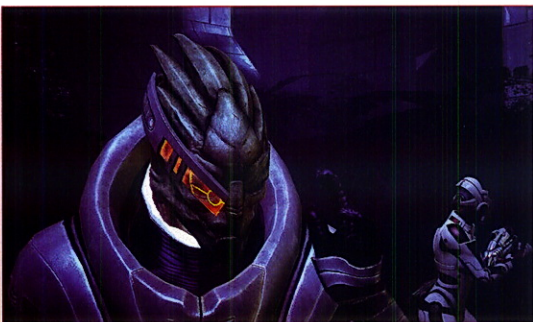
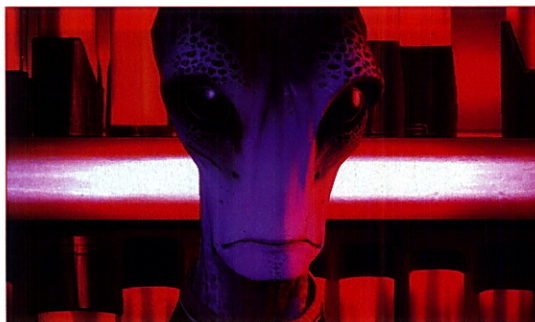
evident, de a descoperi noi și noi planete, numai bune de colonizat. Aceste recente "scurtături" prin spațiu ne permit să întâlnim tot soiul de civilizații extraterestre, ce mai, o adevărată comunitate galactică. Din nefericire, experiența limitată pe care umanitatea o are în ceea ce privește explorarea universului nu ne permite să concu-

ram cu acești adevărați magnați ai spațiilor interstelare, drept pentru care ne vedem nevoiți a lucra, ca tot omul, și a ne câștiga, încet dar sigur, o reputație sănătoasă și un loc cald în sânul noului univers. Toate bune și

## Dialogul, frate cu românul

Cu toții știm că poveștile celor de la Bioware au fost mereu fenomenale - iar, în ultimii ani, au primit un grad ridicat de imersivitate datorită prezentării grafice. Prezentare care





a evoluat în mod constant, iar pentru a înțelege acest aspect, trebuie doar să ne uităm la salutul făcut de la primul **Knights of The Old Republic la Jade Empire** și **Neverwinter Nights 2**. **Mass Effect** va duce aceste inovații mult mai departe, iar producătorii se joacă de zor cu noi și noi metode de a spune o poveste. Indiferent de răsturnările de situație pe care le vom întâlni în joc, momente lacrimogene sau scenete de suspans, **Mass Effect** va oferi două componente esențiale ale cinematografiei pe care nu le-am mai întâlnit în titlurile anterioare: pute-

rea interactivă de decizie acordată jucătorului și actorii digitali. Evident, fiecare decizie pe care o vom lua va influența mersul jocului (deja ne-am obișnuit cu așa ceva din partea Bioware), însă, de această dată vom avea posibilitatea să influențăm fiecare conversație, în timp real, de la cele mai banale aspecte, cum ar fi aspectul membrilor party-ului, până la cele mai grave situații ce pot afecta soarta galaxiei. Ideea este una senzațională. De exemplu, în timpul unui dialog între două personaje, vom avea posibilitatea să-i întrerupem, să le

sărim la gât sau să-i ajutăm în diverse feluri în orice moment al acestuia, nemaifiind nevoiți să așteptăm până ce respectiva linie de dialog se încheie. Proaspetele trailere lansate de Bioware ne demonstrează această inovație în toată splendoarea ei, și dacă nu aș fi știut de la început că este un aspect interactiv al jocului, aș fi crezut că este un cutscene scriptat - iată cât de bine pare să fie implementată această noutate.

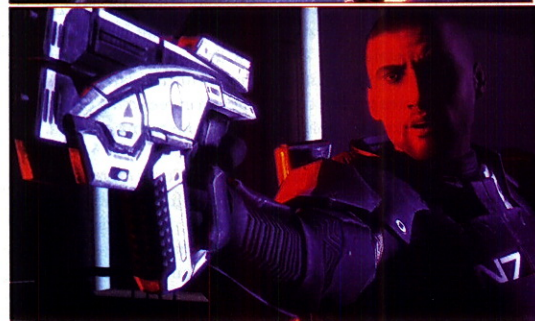
#### Fără scandal nu faci nimic

Jocul, în sine, va avea o structură oarecum similară cu cea din **KotOR**, în sensul că vom alterna între segmente de gameplay liniare, pentru a avansa plot-ul poveștii, simultan cu o gamă variată de momente free-play-style, sub forma explorării spațiale lăsată la latitudinea noastră. În ceea ce privește combat-ul, vom întâlni - din nou - elemente familiare pe care le gustasem în universul **Star Wars**, însă de această dată, lucrurile sunt nițel diferite.

Similitudinile vin din faptul că totul evoluează real time, în timp ce tu vei conduce pe câmpul de luptă un grup format din trei personaje - cu mențiunea că, în mod surprinzător, vom întâlni multe elemente împrumutate din shooter-ele squad-based. Pe lângă un arsenal clasic, pe care îl întâlnim în orice sci-fi care se respectă, **Mass Effect** ne va pune la dispoziție un compot de biotics, inteligență artificială, abilități supraomenești și skill-uri tehnice care pot fi la fel de utile ca orice armă. Diversitatea acestora, precum și diversitatea personajelor cu care te înhăitezi pe parcursul jocului vor oferi, se pare, un grad mare de rejucabilitate, plus unul și mai mare de tactică și strategie în timpul bătăliilor.

Per total, **Mass Effect** începe să prindă o formă din ce în ce mai sigură - și, spre bucuria noastră, din ce în ce mai promițătoare. Un titlu pe care, fără îndoială îl așteptăm cu interes.

CIUMA







# Sony PlayStation3

**L**ansată pe 11 noiembrie în Japonia (și pe 17 noiembrie în Statele Unite), vârful de lance next-gen al celor de la Sony a trezit reacții de tot felul, atât în rândul consumatorilor, cât și în presa de specialitate. În ciuda diverselor scandaluri iscate, referitor la compatibilitate, preț sau o serie de probleme tehnice pe care, teoretic, le-ar avea, consola de față este un mediu perfect pentru gaming, oferind performanțe și posibilități cu care puține sisteme de calcul moderne se pot lăuda. Varianta standard în care este livrată PlayStation 3 posedă un hard drive intern de 20 GB, iar prețul ei recomandat gravitează undeva în jurul a 400

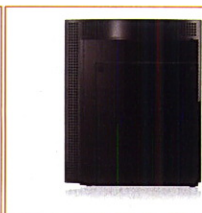
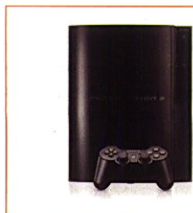
USD. Versiunea "premium", ceva mai costisitoare, oferă utilizatorului dotări excepționale, de la un hard Serial ATA de 60 GB, conectivitate Wi-Fi, până la reader-uri de card-uri flash încorporate. Ambele medii de stocare sunt upgradabile, prin intermediul interfeței SATA Standard, iar configurației de bază i se poate adăuga suport pentru carduri de memorie prin intermediul adaptoarelor, chiar dacă, momentan, nu există nici un astfel de adaptor oficial pentru Wi-Fi. Totuși, datorită faptului că ambele modele existente pe piață oferă posibilități gigabit Ethernet, rețele wireless ar putea fi adăugate prin folosirea unui adaptor wireless LAN

third party. Din păcate, Sony a anunțat că bebelușul său nu va fi livrat împreună cu celebrele cabluri HDMI (decizie care a iscat, la vremea ei, tot soiul de scandaluri și o sumedenie de critici din partea media), acestea urmând a fi achiziționate separat.

Consola s-a bucurat de o campanie de marketing solidă (umbră, din nefericire, de amânarea constantă a datei de lansare), și a început cu un promo pe 16 stadioane de pe teritoriul European, în prima zi a meciurilor din Liga Campionilor. Cu toate acestea, respectiva reclamă a fost ulterior schimbată cu una pentru PSP - probabil din motivele de mai sus. Cu tot hype-ul generat de Sony, publi-

citarea exuberantă a avut o mică problemă - în nici una dintre reclamele prezentate nu apăreau imagini sau trailere din jocurile pregătite pentru PS3 - lucru care a pus mult timp la îndoială procesul de finisare al consolei, precum și posibilitățile acesteia referitor la fenomenul next-gen. Lansarea propriu-zisă a livrat mult prea puține unități pentru a acoperi cererea imensă a consumatorilor, motiv pentru care Microsoft și Nintendo au făcut pași mari în acaparea pieței de specialitate (prin intermediul Wii și X360, competitorii direcți ai PS3), lăsându-i pe cei de la Sony să-și regândească strategiile de marketing.

CIUUA





Producător: Eden Ofertant: Atari Termen: TBA 2007

# Alone in **The Dark**



**C**hiar dacă franciza **Resident Evil** a fost cea care a popularizat termenul de "Survival Horror", adevăratul predecesor al genului (third person action adventures bazate pe explorarea perpetuă a tot soiul de catacombe înfricoșătoare, tixite cu creaturi malefice) a fost un joculeț de prin anii '90, intitulat **Alone in The Dark**. Ei, și cum anul acesta am avut parte de o revoluție hardware, cei de la Eden Studios s-au gândit să pornească și o revoluție a genului, pregătindu-ne pentru 2007 un nou titlu **Alone in The Dark** - un joc care, asemeni lui **Resident Evil 4**, se va concentra mai mult pe partea de acțiune, în defavoarea ritmului lent și greoi

cu care ne-am obișnuit până acum; toate acestea vor fi combinate cu o nouă modalitate de story telling, despre care producătorii ne asigură că va fi cel puțin intrigantă, dacă nu senzațională.

Chiar dacă acțiunea jocului se va desfășura în secolul XXI, personajul principal este același Edward Carnby, cu care ne-am întâlnit în primul **Alone in The Dark** - joc care storcea untul din perioada romantică a anilor 1920. Cum a ajuns Edward să călătorească în timp 70 de ani, de ce arată el la fel de tânăr și ce este cu toate aceste activități paranormale, iată doar câteva dintre misterele jocului, a cărui idee centrală gravitează în jurul

vieții de după moarte și ce se află dincolo de lumea reală cu care toții ne-am obișnuit.

Conform spuselor celor de la Eden, **Alone in the Dark** va fi dotat cu un gameplay extrem de variat, care va include elemente de explorare, puzzle solving, stealth și chiar melee combat. Producătorul ne sugerează că acțiunea se va concentra în mod special asupra mediilor interactive ale jocului și, ajutat nițel de engine-ul fizic Havok 3.0, va fi deosebit de intuitiv și nu va necesita ore și ore de învățare a unui control nou și complicat. Mai exact, eroul nostru se va afla în situații de supraviețuire, într-un environment realist, și va avea posibilitatea de a folo-

si tot soiul de obiecte din jurul său în cel mai logic mod cu putință. Producătorii exemplifică aici focul - care va fi implementat, se pare, într-un mod unic ce va influența decisiv gameplay-ul. În ceea ce privește AI-ul adversarilor, acesta va fi scriptat de Eden împreună cu producătorul de middleware next-gen, Kynogon.

Pentru cei care intenționează să achiziționeze, în viitorul apropiat, o consolă PS3, **Alone in The Dark** este un titlu care merită urmărit cu interes, deoarece un action horror de asemenea calibru apare foarte rar pe scena gaming-ului.

CIUMA



Producător: Ubisoft Ofertant: Ubisoft Termen: 2007



# Assassin's Creed

**U**bisoft a reușit, în ultimul timp, prin intermediul studioului din Montreal, să ne ofere o gamă variată de titluri, dintre care multe excelează la toate capitolele. Ultimul joc pe care ni-l pregătesc, **Assassin's Creed**, promite să ne uimească atât la capitolul grafică, oferind peisaje halucinante, animații realiste și fluiditate în design, cât și la capitolul gameplay, prin intermediul unei intrigă captivante, răsturnări de situație, precum și un control facil și familiar. Din ce am putut vedea până acum, Ubisoft împurmută în **Assassin's Creed** elemente cunoscute dintr-o sumedenie de alte jocuri (fără a-l transforma, însă, într-o clonă de duzină), pe care le asamblează

genial într-un tot unitar ce permite a fi un adevărat succes. Personajul principal și manevrabilitatea sa aduce mult cu **Prince of Persia**, mediul înconjurător, cu parfum medieval, și gameplay-ul deschis miros a **Oblivion**, orașele imense și deschise fiind parcă inspirate la capitolul design din **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, iar povestea sumbră, personajul și contextul în care se desfășoară acțiunea ne face să ne amintim de seria **Thief**.

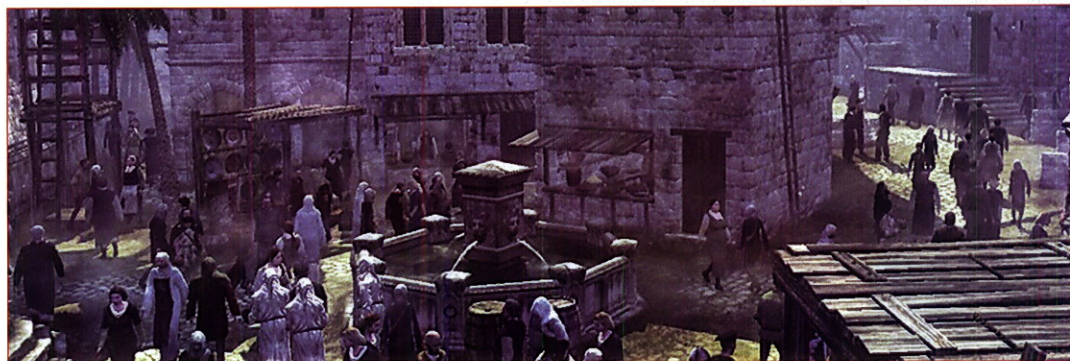
Acțiunea jocului se desfășoară în timpul celei de-a Treia Cruciade (condusă de faimosul Richard Inimă-de-Leu), mai exact, la sfârșitul secolului al XII-lea. Vom juca rolul lui Altair - un asasin de meserie, înarmat

cu un pumnal devastator, o sabie mereu ascunsă sub hainele sale cenușii, precum și o arbaletă amenințătoare. Pus față în față cu amenințări agresive din toate părțile, eroul nostru își poate elimina adversarii cu mișcări fulgerătoare, exact atunci când aceștia nu se așteaptă. Jocul va fi dotat cu trei orașe imense, care constituie, practic, terenul de joacă al lui Altair. Conform spuselor producătorilor, acestea au fost construite ținându-se cont de cât mai multe elemente de realism, de la enginel fizic (grație căruia personajul principal se va putea cățăra pe tot felul de clădiri, se va putea ascunde în umbre și va putea folosi fie și cea mai mică

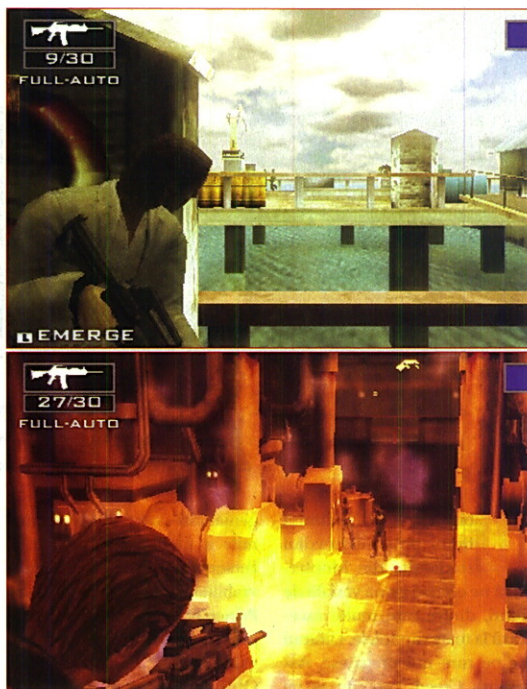
până la aspect și design. Gradul de libertate pe care jocul îl oferă, pe lângă o impresie de realism incredibilă (ajutată în mare parte de modul în care orașele sunt gândite ca tot unitar, de la cetățeni până la cea mai insignifiantă pietricică), îți dau senzația că ești în pielea unui super-erou, fără puterile sale supranaturale, însă. Mișcările fluide pe care le execută Altair au fost inspirate, ne spun producătorii, din diverse sporturi - free running sau skateboarding.

Programat să apară în 2007, **Assassin's Creed** promite un nou rezultat onorabil din partea celor de la Ubisoft - rezultat pe care îl așteptăm cu interes.

CIUMA







# Miami Vice: The Game

**D**e dezvoltarea unui joc pornind de la un concept deja cunoscut are avantajele ei: te poți concentra asupra aspectelor care, de regulă sunt uitate sau abandonate, adică, inovațiile. Această șansă

le-a fost dată producătorilor de la Rebellion (**Rogue Troopers**) prin dezvoltarea unui joc inspirat din remake-ul cinematografic Miami Vice. Să vedem în cele ce urmează dacă băieții au reușit să urmeze cu fidelitate

modelul filmului sau dacă nu cumva au căzut în capcana realizării unui joc insipid, clonă a multor clone deja existente pe piață.

Contextul în care se dezvoltă **Miami Vice: The Game** este

destul de obișnuit pentru un "policier": Sonny Crockett și Richard Tubbs sunt un cuplu de polițiști absorbiți în lupta contra criminalității reprezentată de seniorii drogurilor din Miami. Jocul apare ca un third person







shooter clasic care utilizează o cameră a la **Resident Evil 4**, adică plasată puțin deasupra umărului protagonistului. Alegerea unui sau a altuia dintre cei doi băieți buni nu îți va aduce cine știe ce beneficii, dar măcar te poți ocupa cu modificarea caracteristicilor personajului, alterându-i sau îmbunătățindu-i parametrii de reputație și defențe. La finele fiecărei misiuni primești o caracterizare pentru ceea ce ai făcut: câte focuri de armă ai tras, câte și-au atins ținta, ce arme ai folosit etc. În baza acestor date primești un calificativ de reputație care te ajută să stabilești contacte cu diferite personaje din zonele fierbinți ale jocului. Avansând prin niveluri, cei doi polițiști recuperează colete de droguri, care devin material de schimb la sfârșitul fiecărei misiuni: poți primi informații despre misiunile care urmează (poziția adversarilor, dezactivarea camerelor de supraveghere etc.) sau, mai simplu, le vinzi și faci și tu un ban cu care să-ți cumperi arme și haine noi. Trecerea de la o misiune la alta are loc pe o hartă stilizată a orașului Miami, unde vei avea posibilitatea să te întâlnești cu traficanții de droguri cărora să le plasezi marfa recuperată în timpul misiunii, sau de la care să cumperi informații, arme și haine. În această fază a jocului îți poți modifica punctele de defențe și de reputație, prin cumpărarea de haine speciale, cu ajutorul cărora poți

boosta caracteristicile personajului: cu cât ai mai multe puncte de defențe, cu atât vei termina mai ușor misiunile; în schimb, cu cât vei avea mai multe puncte de reputație, cu atât mai ușor vei trata cu baronii drogurilor.

Una dintre noutățile interesante cu care vine **Miami Vice: The Game** este implementarea unei serii de mini-games, care fac parte din acțiune; pe lângă deja amintitul control al fluxului de droguri recuperate în timpul misiunilor și al propriei reputații, mai poți găsi o mulțime de obiecte speciale numite FlashRAM, care sunt adevărate plăci de memorie pe care trebuie să le deciprezi și care îți vor da acces la o serie de bonusuri pentru arme. Iăna aici, jocul pare plin de idei bune, nu-i așa? Eh, pe cât de multe par acestea, pe atât de problematică este jucabilitatea titlului. De la durata de joc, care este de o scurtură nesimțită (il dai gata în trei ore dacă faci strictul necesar și nu termini toate obiectivelor), la AI-ul adversarilor care este imbecil, sărmanii gangsteri expunându-se pe focului personajului tău exact ca blondele la soarele amiezii! Nu mai vorbesc de kill: uneori îți nimeresti adversarii în cap și aceștia cad dintr-un singur glonte, alteleori îți nimeresti adversarii în cap și aceștia nu cad nici după trei-patru gloanțe... din ciclul "Misterele gaming-ului". Grafica jocului resimte limitele tehnice



ale adaptării 3D-ului pentru PSP, oferindu-ți priveliști dizgrațioase: ziduri care devin invizibile, colțuri prin care Tubbs sau Crockett rămân blocați într-un Parkinson inestetic, o serie de texturi total neinspirate. Cele care creează mari probleme sunt însă camerele, care prezintă adesea bug-uri, mai ales când te afli în fazele de cover, obligându-te să te miști destul de mult ca să-ți găsești un punct de unde să tragi în adversari. Cadrul defectelor este completat de unul dintre cele mai slabe sound-uri ale ultimilor ani: chiar dacă, pe alocuri, muzicile pot fi considerate inspirate, compartimentul audio al adversarilor este primitiv de-a dreptul prin continua și enervantă lor repetitivitate.

**Miami Vice: The Games** rămâne o tentativă de joc și nimic mai mult. În afara câtorva găselnițe simpatice și a unei acțiuni pe alocuri distractive, jocul este îngropat într-o serie de proble-

me care îți influențează direct jucabilitatea. Așa se întâmplă când te doare în cot pentru că trebuie să dezvolti un joc bazat pe un film, deci, ți se cere o creativitate redusă. Cel care reușește să mai spele din păcatele jocului este sistemul de control: fără discuție, **Miami Vice: The Game** a fost născut și crescut pentru comenzi PSP-ului, la care se adaptează la perfecție.

STRĂINUL

<b>Punctaj</b> <b>MIAMI VICE...</b>		
PRODUCĂTOR	Rebellion	
PUBLISHER	Vivendi Universal	
OFERTANT	Best Distribution	
PREȚ	CCA. 50 EURO	
VÂRSTA	18+	
<b>PRO &amp; CONTRA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>gestionarea reputației</li> <li>mini-games incluse în story</li> <li>sistemul foarte bun de control</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>AI-ul adversarilor complet alura</li> <li>camera este frustrantă</li> </ul>		





# Medal of Honor: **Heroes**

**M**ai ții minte Medal of Honor: Allied Assault? Ți-a mai apărut pe PC mai demult... da, da, ăla cu debarcarea! Dar Medal of Honor: Pacific Assault? Ți-a mai apărut pe PlayStation 2, apariția lui Medal of Honor: Heroes pe PSP nu mai poate surprinde pe nimeni. Raportul de front.

Artileria grea a celui mai cumplit conflict din istorie nu și-a încetat nici azi tirul și, de data aceasta, toate tunurile sunt îndreptate asupra PSP. Ca în fiecare episod al seriei, **MoH: Heroes** își propune să rescrie câteva capitole glorioase ale contra-

ofensivei Aliate în fața armatei Axei, de-a lungul unor operațiuni de spionaj și sabotaj limitate aici la Italia și Benelux. În fiecare misiune îți vor fi încredințate diferite obiective, unele fiind facultative și folosindu-ți doar la escaladarea ierarhiei Statului Major prin colecționarea medaliilor tipice seriei. Cum PSP-ul nu dispune de multitudinea de butoane cu care este dotată o tastatură, și suferă în absența stick-ului analogic drept, jucabilitatea tipică FPS a trebuit serios adaptată pentru consola portabilă. Fără și cel mai mic buton a fost rechiționat și destinat unei acțiuni specifice. Astfel, minuscula tastă Select a fost asociată jump-ului, iar crucea de direcție servește atât la crouch, switch weapon, recharge, utilizarea medicamentului cât și pentru colectarea de arme. Cele patru butoane

clasice fac oficiile de stick dreapta pentru controlarea perspectivei, dar dispozitivul este de o imprecizie crasă și nu reușește să compenseze bătrâna miră. Bun, cu puțin antrenament, ca un jucător tenace cum ești, te obișnuiești cu mișcările, țintirea etc., dar când te bucuri mai mult că stăpânești jocul, hop, adversarii reușesc performanța să-ți strice tot cheful. În mărminia sa, **MoH: Heroes** vrea să ne simplifice misiunea, dotându-i pe adversarii cu un AI complet... "pe lângă"! Regizați de niște scripturi extrem de rudimentare, soldații Axei se mișcă deficient prin niveluri, încasează plumbi cu brațele deschise, sau îți ignoră prezența chiar dacă le suflă în ceafă. Bineînțeles, vor ținti ceva mai bine pe măsură ce înaintezi în joc, dar nu trebuie să te aștepti la momente emo-

ționale unice. NPC-urile care îți servesc de aliați nu sunt mai prejos, ba mai mult, au o manie în a se expune permanent focului advers, trecând peste orice dorință de discreție din partea ta. Chiar handicapat de o jucabilitate firavă, **Heroes** reușește să înălțue misiunile, eliberarea Europei durând aproximativ o zi de joc intens.

Dacă am rezuma Medal of Honor: Heroes la jucabilitatea sa incomfortabilă, durata sa scurtă și enormele carențe ale AI-ului, jocul EA și-ar dormi somnul de veci în cimitirul portărilor prost făcute. Din fericire, grație modurilor multiplayer și unei bune realizări, **MoH: Heroes** ar putea interesa fanii FPS pentru PSP, cu condiția ca aceștia să nu se limiteze la campania single.

STRĂINUL



**Punctaj**  
**MoH: HEROES**

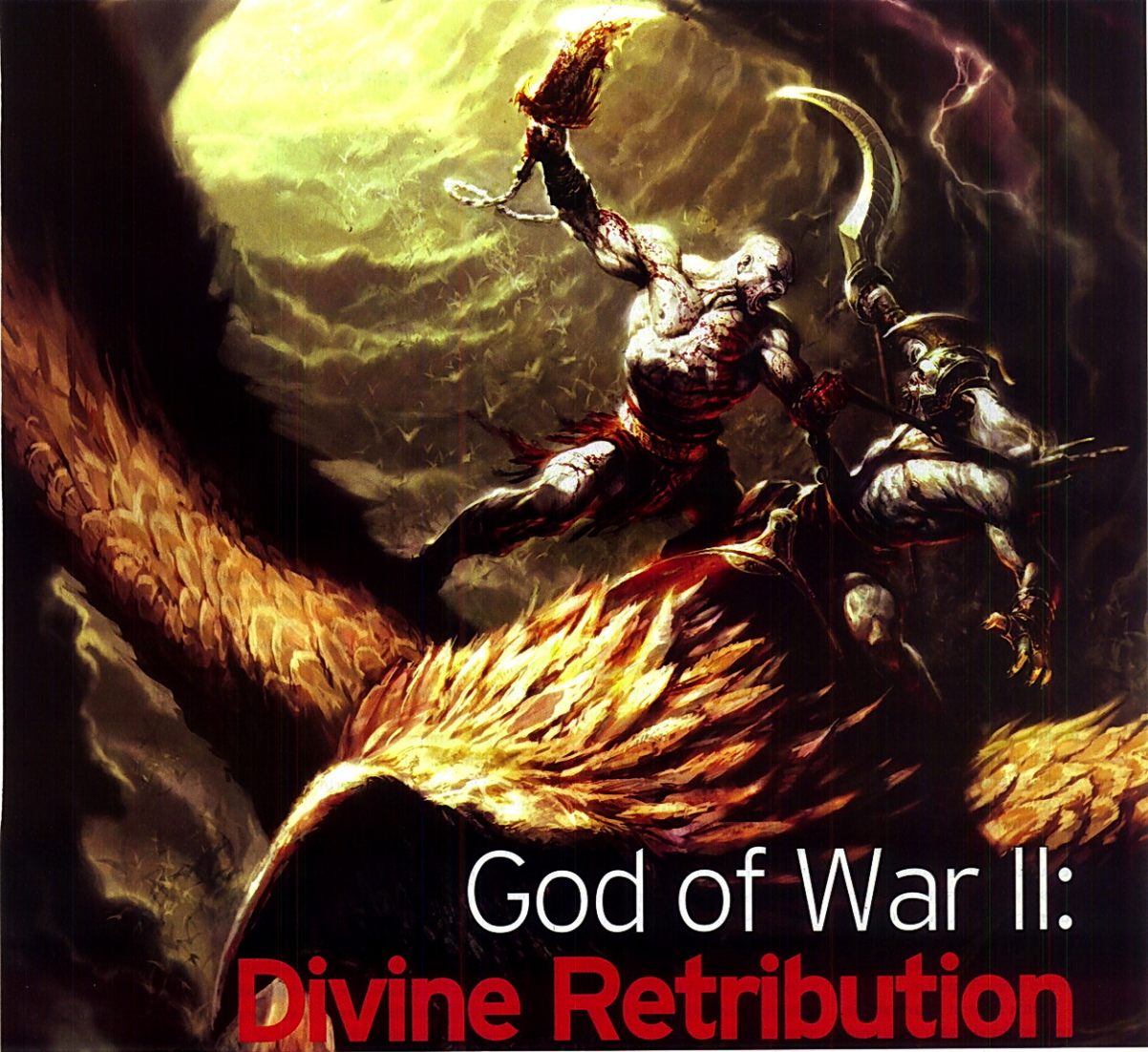
PRODUCĂTOR Electronic Arts  
PUBLISHER Electronic Arts  
OFERTANT  
PREȚ 50 EURO  
VÂRSTA 16+

**PRO & CONTRA**

- Realizare satisfăcătoare
- Modurile multiplayer interesante
- Campania singleplayer foarte scurtă
- AI complet idiot
- Jucabilitate imprecisă

★★★★★





# God of War II: Divine Retribution

**A**cum un an, pentru PS2 se profila începutul sfârșitului, prin multiplele anunțuri referitoare la PS3, consola next-gen trâmbițată de Sony. Au mai fost însă unii care nici nu au vrut să audă de așa ceva. Cine? De exemplu, un anti-erou a vrut să demonstreze întregii lumi că PS2 mai are încă multe de arătat. În luna iulie 2005 apărea **God of War**, senzaționalul action dezvoltat de Sony of America.

**God of War** înseamnă povestea lui Kratos, general spartan, unul dintre cei mai puter-

nici soldați ai lumii antice, și, cu siguranță, unul dintre cei mai cruzi. Kratos nu are milă de nimeni, și dobândește victorie după victorie în bătălii sângeroase până în ziua când, aflat într-o postură delicată în fața căpeteniei barbare, face un pact cu Ares, ca să dobândească atotputernicia. Însă acest imens dar îl va costa viața propriei familii, pe care o va ucide cu mâinile lui, orbit de setea de violență. În această primă parte a lui **God of War**, Kratos își astâmpără setea de răzbunare față de Ares, fiind ales campion al

zeilor Olimpului, care îi dau câte ceva din puterea lor pentru a face față cu brio planurilor Zeului Războiului. Recunoscut ca unul dintre cele mai bune jocuri pentru PS2, și considerat unul dintre cele mai bune jocuri Action dintotdeauna, **God of War** a primit numeroase premii, în special pentru realizarea sa de excepție, care combină un gameplay imersiv cu un scenariu pasionant, umplut de muzici epice și o grafică de vis. Anunțat în primăvara acestui an, **God of War II: Divine Retribution** va apărea la înce-

putul anului 2007, numai și numai pe Playstation 2.

## Norii Olimpului se împrăstie

Kratos ar fi putut lucra într-un abator, sau măcar într-o măcelărie, dar nu, el a ales să fie taman Zeul Războiului! Deh, fiecare cu pășăricile lui. Cert este că cel de-al doilea episod debutează după ascensiunea lui pe acest tron prestigios. Kratos a petrecut zece ani în serviciul Zeilor și acum iată-l ridicat la rang de divinitate, în locul lui Ares. Scenariul lui **GoW 2** se va desfășura pe două





căi distincte dar care, în final, se vor reuni. De o parte, zeii Olimpului, nu tocmai entuziasmați să-l vadă pe Kratos printre ei, îi vor retrage acestuia puterile de care a beneficiat în lupta contra lui Ares; de cealaltă parte, firul epic se desfășoară pe fondul răzbunării lui Kratos, care își descoperă fratele... Poate sună a telenovelă, dar vă asigur că e departe de acest gen casnic. Sparta impunea copiilor, încă de la cea mai fragedă vârstă, o instrucție militară intensă. Dar aceasta era rezervată celor mai puternici dintre kinderi. Cei alții erau aruncați de pe stânci, fiind considerați nereprezentativi pentru spiritul spartan.

Kratos a intrat în armată, în timp ce fratele său, mai firav, s-a refugiat în munți. Pe

punctul să moară, el pactizează cu Hades, zeul Infernului, pentru a se răzbuna pe Kratos, devenit gloria Spartei, care l-a abandonat în ghearele unei morți sigure. Scenariul ar trebui să se desfășoare în jurul luptei lui Kratos cu fratele său, care a obținut puterile întunericului, în urma pactului semnat cu Hades. Destinul lui Kratos este dintre cele mai tragice: după ce și-a ucis cu mâna lui propria soție și propriul copil, iată-l acum în conflict cu fratele său. Ce familie... Totuși, o conștientizare a adevărului din partea fratelui mai mic, i-ar putea aduce pe cei doi în situația să se revolte împotriva Zeilor Olimpului, în lupte pe care deja ni le imaginăm teribile.

### Kratos olimpianul

Ceea ce a marcat mulți jucători în primul episod a fost aspectul de forță pe care îl degajă Kratos, simplu muritor, care se ridică de unul singur contra monștrilor lui Ares și a altor creaturi malefice. Paradoxul este simplu: Kratos taie, smulge, decapitează, își zdrobește adversarii într-un balet al morții însoțit de fluvii de sânge, dar, în realitate, el nu este nici pe departe mașinăria de ucis care se arată. Paleta vastă de lovituri, însoțită de diferite magii primite de la zei, îi permite combo-uri nemaivăzute și evită căderea jocului în monotonie. Posibilitățile de lovire sunt diverse și variate. Acest gameplay te subjugă și este una dintre cheile reușitei lui GoW. Ei bine, în

GoW2, Sony of America ne pregătește ceva de-a dreptul impresionant! În prezentările de până acum ale jocului, am descoperit un Kratos mai suplu decât în prima parte, cu o paletă de mișcări mult îmbogățită. Sunt prevăzute numeroase interacțiuni cu decorurile: de exemplu, dacă Kratos se putea cățăra pe munți și pe unele ziduri în prima parte, această abilitate îi va fi extinsă în GoW2 și va putea folosi mai multe lanțuri și corzi ca să se balanseze înspre un loc precis.

Mai mult, Kratos se va putea deplasa acum suspendat de plafoane, prinzându-se cu ajutorul săbiilor sale. Și adversarii săi vor utiliza decorurile, găsind ici și colo arme cu care să răspundă atacurilor furibunde





ale războinicului.

La nivelul luptelor, paleta loviturilor este plină de nuanțe. Una dintre particularitățile primei părți era reprezentată de aceste scene cu conținut interactiv: odată apărut bine un anumit adversar, trebuia să apeși, butonul corespunzător simbolului care apărea deasupra acestuia. Apăsarea continuă a butonului însemna o moarte brutală pentru adversar (decapitare, eviscerare, etc.) sau o lovitură specială, devastatoare. În acel moment, apărea un al doilea semn deasupra nefericitului și, urmând mișcarea cerută într-un timing optim, îl lichidai fără doar și poate.

De notat și utilizarea stickurilor în timpul fazelor de combat, de exemplu, în cazul decapitării gorgonelor. Pe scurt, aveam parte de o mulțime de plusuri, care vor fi revăzute și adăugite în partea a doua. Sunt anunțate lovituri foarte violente, exemplul cel mai bun arătându-ne un Kratos care urcă pe spinarea unui ciclop, după care se prinde de ochiul acestuia, pe care i-l smulge în finalul luptei, aidoma modului în care a ucis Hidra în *GoW*.

O mică schimbare va surveni și la nivelul puterilor magice primite de la Zeii Olimpului, de care Kratos beneficia și în prima parte: acestea vor dispărea pur și simplu, pentru a lăsa loc altor

puteri despre care încă nu cunoaștem prea multe detalii.

### Frumusețea și perfecțiunea Olimpului

Fazele in-game prezentate de producători ne lasă să întrevădem lucruri extraordinare pentru un joc ce va apărea la începutul lui 2007. Decorurile vor fi mai detaliate, iar personajele mai bine modelate. Și animația lui Kratos a fost îmbunătățită, pentru a-i reda mișcările cât mai naturale. Jocul pare ceva mai sobru decât precursorul său, dar asta poate și din cauza unui scenariu tragic. În criză de timp, Sony of America nu a reușit să integreze unele idei în *GoW*. Ni se promite însă că acestea vor vedea lumina zilei în *Divine Retribution*.

Mai întâi, echipa de dezvoltare dorea ca Kratos să beneficieze de aripile lui Icar, personaj celebru al legendelor Olimpului care, scăpând din labirintul minotaurului cu ajutorul aripiilor confecționate de tatăl său, Dedal, s-a apropiat într-atât de mult de soare, încât aripile i s-au topit și Icar și-a găsit sfârșitul pe fundul mării. Această facultate a zborului va fi integrată în *GoW2*. Normal, nu o să ne plimbăm pe cer ca niște îngerași kitschoși, dar scenele pe care le-am văzut ne arată faze de deplasare bine realizate, fără să fie vorba despre o pilotare a lui

Kratos. O altă adăugare importantă este Pegas, calul înaripat, născut din sângele Meduzei, în urma decapitării acesteia de către Perseu.

În continuarea orei de mitologie, vă amintesc că înaripatul a ajuns pe Muntele Olimp fără stăpânul său, Bellerophon, care a fost suprimat de Zeus înainte să atingă tărâmul zeilor. Ei bine, Kratos va putea călări acest armăsar mitologic! Amicul nostru spartan va putea sări pe spatele grifonilor, debarasându-se de călăreții acestora într-o primă fază, pentru a le smulge apoi aripile în lupte aeriene de mare efect.

Și bestiarul va fi îmbogățit cu noi creaturi mitologice care vor intra în program lângă mino-

tauri, cerberi, gorgone sau harpii.

Cu un scenariu tragic, sumbru și eroic, cu o realizare de nota 10 și un gameplay îmbogățit, care păstrează bazele primei părți, *God of War II: Divine Retribution* se anunță drept unul dintre cele mai mari hituri ale anului viitor. Brutal, epic, superb, prezentând un anti-erou perfect cu un destin care depășește posibilitățile muritorilor de rând, Kratos revine și vrea să se impună ca figură emblematică în genul jocurilor Action. Noua odisee a lui Kratos se anunță a fi una de dimensiuni homerice, precum numai destinul unui zeu poate fi.

STRĂINUL







# Soul Calibur III

**D**e la Soul Edge la Soul Calibur III, seria de la Namco a străbătut istoria jocurilor de combat, transmițându-i legenda de la o consolă la alta, fără să înceteze să ne uimească. Cu stomacul ca gelatina și lacrimi în ochi, vă vom prezenta în cele ce urmează un titlu excepțional, un joc monumental, care, dacă îl jucați, vă poate convinge să vă petreceți următorii ani într-un dojo ca să învățați măiestria diferitelor arme.

## A fost odată...

Puterea celor două spade, perfida Soul Edge și purificatoare Soul Calibur, a fost în sfârșit redusă la tăcere. Iată și nefericitul Siegfried, posedat o vreme de Nightmare, s-a eliberat de malefica putere a spadei și aproape că și-a regăsit identitatea. Bun, deci răul este învins,

da? Aș, e doar o iluzie! Pe la colțuri se șușotește că undeva, în lume, puterea întunecată a re-născut sub o altă formă, dimpreună cu legendara spadă. Între timp, la orizont apare un misterios vrăjitor, care este gata să pună stăpânire pe ea. Soul Calibur III este cel de-al patrulea capitol al unei saga începute în 1996 în sălile de jocuri cu Soul Edge și convertită apoi pe PSX. Jocul celor de la Namco este, practic, împreună cu Tekken 5 o sumă a experienței obținute în ani și ani de programare, aproape că transcende întreaga creativitate în acest sector.

## Arta războiului

La nivelul gameplay-ului, Soul Calibur III ne oferă o sumedenie de modificări minore, începând de la viteza luptelor și combo-uri, care au fost

privilegiate, obligându-i până și pe jucători hardcore să-și observe cu mare atenție avatarul. Seniorii eschivelor vor remarca imediat că nu mai pot alerga pe lateral în momentul în care se concentrează la un atac în forță (Soul Charge). În termeni de gameplay, aproape că ne aflăm în fața unui Soul Edge, intr-atât s-au pierdut micile ajustări pe care le-a adus Soul Calibur II. Chiar dacă 8-way run rămâne principiul de bază pentru eschive, întocmai ca garda simplă, acum poți juca într-o manieră mult mai directă. Soul Calibur III îți oferă un stil percutant, în care controale sunt avântate și chiar încurajate de Guard Impact (o deviere a loviturii care dă avantaj celui care se apără). Mai mult, prizele au câștigat în distanța de prindere, adică acum poți să-ți înșfăci adversarul imediat după un Guard

Impact puternic, sau chiar să pui capăt dansului unor personaje mai sălărețe cum sunt Cassandra, Taki sau Talim.

## Cine intră în horă?

Din cele trei personaje noi, două sunt intim legate de blestemata Soul Edge: Tira, o ucigașă excentrică devotată trup și suflet găsirii unei noi gazde pentru spadă, și Zasalamel, membru nemuritor al unui misterios ordin multiseclar care caută Soul Edge ca să moară și el, ca tot omul în pace. Cel de-al treilea personaj, nu mai puțin carismatic, este Setsuka, curtezana aflată în căutarea teribilului Mitsurugi, care este răspunzător de moartea maestrului său. Tustrei vor trebui să facă față unei pleiade de personaje deja cunoscute, cum este Siegfried, care își fac aici marea reînnoire. Nu îl putem uita pe



Raphael care, devenit o victimă a blestemului spadei, își pierde statutul de personaj simplist, dobândind unul mai puternic, de specialist în contre.

Dacă *Soul Calibur* marchează întoarcerea lui Siegfried, Namco a regândit și alte personaje cu această ocazie. Obişnuinţei jocului vor redescoperi cu plăcere personaje ca Rock sau Lizardman. Complet remodelaţi, ei pot fi consideraţi acum nişte personaje originale. La fel, dacă vreun veteran al seriei va vrea joace cu popularele personaje Mitsurugi sau Taki, își va da repede seama că luptătorii săi favoriţi s-au mai schimbat în timp, sau că și-au pierdut din puterea de odinioară a loviturilor. Nu cred că trebuie să hui-

duim pe nimeni, căci este vorba despre o simplă resetare a conținutului în ceea ce privește echilibrul de forțe. Oricum, fanii primei părți vor fi recompensați căci majoritatea celor mai vechi personaje au primit acum o jucabilitate asemănătoare lui *Soul Blade*.

#### Remake-ul personajelor

În *Soul Calibur III*, fiecare personaj are povestea sa care se întreține cu poveștile altor luptători. Practic, tu ești cel care decide calea pe care o vei urma înainte să te bați cu nelipsitul boss final, jocul devenind astfel mai puțin liniar. Pe o hartă care reprezintă lumea jocului sunt evidențiate diferite căi pe care le poți urma. Fiecare dintre ace-

ste îți va deschide noi căi și o dezvoltare diferită a story-ului, precum și mai multe finaluri. Acest mod de joc este pigmentat cu cut-scenes, uneori sub forma de Quick Time Events, adică acea fază de joc care îți cere apăsarea obsesivă a unei taste, de exemplu, G, ca să te pui în gardă.

Marea noutate a acestei părți este crearea personajelor. Desul de simplă în concept, această adăugire își arată repede limitele în termeni de gameplay, dar oferă posibilități artistice distractive. După ce ți-ai ales sexul, te decizi asupra clasei de luptător (barbar, preot, dansator, samurai, etc.); toate aceste clase îți vor da acces la diferite arme ca săbii imense, nunchaku sau

evantaie metalice. Cea mai distractivă rămâne însă "modelarea" personajului după propriul gust. După câteva zeci de ore, sute de dueluri, și zeci de mii de bucăți de aur acumulate, te poți pune pe modificări de look, dând o raită prin diferitele magazine ale jocului. În aceste locuri, care aduc mai degrabă a bordeluri, vânzătoarele cu piepturi de țărânci române din perioada interbelică îți oferă haine și accesorii, ca tatuaje, ochelari, cu care îți poți dichisi luptătorul ideal. Pe lângă aceste lucruri de o utilitate incontestabilă, poți debloca noi fețe, voci, și chiar noi clase de personaje, într-un adevărat desfrâu al talentului creator care te posedă. E clar, echilibrul jocului nu







s u f e ă  
deloc sub  
acest aspect.

#### Moduri de joc

Primul mod de joc de care dai este clasicul *Tales of Souls*. După ce ți-ai ales personajul din cele 18 care îți stau la dispoziție, te arunci într-un fel de mini-game de aventură textuală, fragmentat de lupte sau de faze în care reflexele îți vor fi ciocănite serios. Chiar dacă scenariul rămâne, pentru majoritatea protagoniștilor, o căutare perpetuă a *Soul Edge*, motivațiile și originile lor vor fi diferite. Mai mult, unele personaje posedă o interacțiune puternică (de

exemplu, Tira și Cassandra), și îți oferă posibilitatea să trăiești aceeași poveste, dar din unghiuri diferite. După fiecare luptă, te confrunți cu alegeri care au ca efecte încrângături ale scenariului, permițându-ți să deblochezi noi personaje și secrete.

Printre celelalte moduri de joc și un mod destinat luptelor în arenă, pe nume *Soul Arena*. În acesta au fost adunate o serie de mini-games foarte distractive, în care îți controlezi personajul preformat. De exemplu, poți înfrunta un colos de marmură sau lupta contra unui adversar pe care să-l dai de toți pereții, ca la flipper, pentru a obține un punctaj. Modul nu este genialitatea întruchipată, dar îți asigură distracție de durată.

Marea decepție a jocului este însă modul *World Competition* în care ai de înfruntat jucători din întreaga lume... dar offline! Sublim, te întâlnești cu jucători veniți din cele patru colțuri ale lumii, dar care sunt generați de consolă... Se putea face mai mult la acest capitol.

Modul *The Chronicles of the*



*Sword* nu prea are a face cu *Soul Calibur*-ul pe care îl cunoaștem. Fiecărui nivel îi corespunde câte o hartă compusă din rute și castele unde va trebui să-ți deplasezi trupele, pentru a cuceri așezările adverse. După ce ți-ai creat personajul, începi să te miști și să acționezi exact ca în clasicele jocuri de strategie turn based apărute pe PC. În momentul în care două unități sunt față în față, sau când cade un castel, începe o luptă. În general, trebuie să-ți învingi toți adversarii de pe o hartă ca să câștigi misiunea, dar obiectivele vor varia uneori prin păstrarea unui pod, sau învingerea unui general. Nimic ieșit din comun. Victorios sau nu, la finele fiecărei lupte personajul tău își va îmbogăți zestrea de puncte de experiență, cu care crește atât în nivel, cât și în avere. Avem așadar de-a face cu un moduleț strategic, simplu și distractiv. Din păcate, personajele create în modul *The Chronicles of the Sword* nu pot fi utilizate în jocul normal și vice-versa. Acest mod strategic s-ar putea dovedi însă destul de plictisitor... deh, de gustibus.

#### Tehnic?

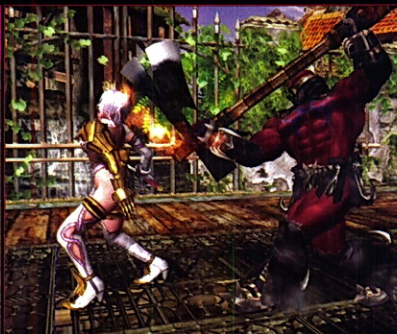
*Soul Calibur III* este impresionant din punct de vedere tehnic. Echipele domnului Yotriyama, legendarul producător al sagăi, au exploatat PS2-ul la maxim. Jocul fletează retina prin design-ul combatanților, animațiile acestora și calitatea

decorurilor sale. În plus, ne oferă un mod 30hz optimizat care nu o să aducă niciun regret pe buzele celor care și-au păstrat televizoarele cumpărate pe la finele anilor '90. În termeni estetici, *Soul Calibur* te cucerește cu fețele sale refăcute (gata cu strabismul și privirile tâmpede vacă proaspăt mulsă), dar și cu posibilitatea de a-ți crea după bunul plac costumele personajelor. Ce poate fi mai distractiv decât să faci un Mitsurugi punk roz?! Muzicile izvorăsc din repertoriul clasic al sagăi și se bucură de o forță interpretativă care face să vibreze orice instalație de sunet. În fine, grija pentru detalii se vede și în opțiunile de

reglaj gama și formatul ecranului (4/3 sau 16/9).

Chiar dacă nu inovează, *Soul Calibur III* strălucește printr-o realizare impecabilă, bogăția conținutului și un gameplay tot atât de interesant atât pentru veterani cât și pentru amatori. Din păcate, marele său defect este absența modului online, pe care nu ne-o putem explica dacă ne uităm la atenția cu care a fost făcut acest episod la toate nivelele dezvoltării sale. În ciuda acestei omisiuni, *Soul Calibur III* este unul dintre cele mai bune jocuri ale genului care a apărut vreodată pe PlayStation 2.

STRĂINUL



#### Punctaj

##### SOUL CALIBUR III

PRODUCĂTOR Namco Japan  
PUBLISHER Namco Europe  
OFERTANT Best Distribution  
PREȚ oca. 50 EURO  
VÂRSTĂ de la 16 ani



#### PRO & CONTRA

- fluid, foarte îngrijit, o demonstrație de tehnică
- peste 30 de personaje jucabile
- durată de viață monstrousă
- numeroase moduri de joc

● scandalosă absența modului online









# Cowon iAudio F2, muzicianul mascat

**P**iața player-elor audio a devenit cam aglomerată în ultimii ani, producătorii având nevoie de idei noi pentru a-și putea evidenția produsele față de concurență. Astfel, nu e de mirare faptul că ingenieșii designeri de la Cowon s-au gândit să recurgă la o mică șaradă pentru a atrage atenția asupra noului lor player: au proiectat iAudio F2 să arate aidoma unui telefon mobil. Această primă impresie este însă spulberată de dimensiunile reduse ale aparatului și de capacitățile impresionante ale acestuia.

Firma Cowon, care devine din ce în ce mai cunoscută și în patria noastră, țintește cu acest nou produs piața player-elor media high-end bazate pe memorie Flash. Disponibil în variantele de 512 MB, 1 GB, respectiv 2 GB, iAudio F2 reușește să combine calitatea audio ridicată a produselor iAudio cu un design unic și cu un nou sistem de comandă deosebit de ușor de folosit. La prima vedere, singurul minus ar fi butoanele cam mici - un compromis obligatoriu dacă faci un player mai mic chiar decât o carte de credit.

iAudio F2 este livrat într-o cutie realizată cu bun gust, care ne informează că, deși firma Cowon este coreeană, micul aparat este fabricat în China. Să nu ne îngrijorăm însă, de prin acele părți sosesc și produse de calitate. Să ne gândim doar la iPod-ul lui Apple. În afară de player, ambalajul mai conține un cablu de date USB, un prelungitor cu două mufe jack, o

pereche de căști și un CD cu aplicațiile JetShell și JetAudio, respectiv cu manualul în format digital. Pe fundul cutiei mai găsim un ghid de instalare, certificatul de garanție și două folii de protecție suplimentare. Acestea devin utile în momentul în care folia originală se dezlipeste de ecranul player-ului. O soluție mult mai elegantă și de durată ar fi fost includerea unei huse, dar nici așa nu avem de ce să ne plângem. De lipsa unui adaptor de curent nu ne mai mirăm, coreenii fiind obișnuiți să-și instruiască cumpărătorii să-și încarce gadget-urile direct de pe PC.

Despre lumea vizuală a produsului se poate discuta ore în șir, dar este cert că dintre player-ele din gama iAudio, F2 este remarcabil. Acest lucru se datorează și butoanelor care beneficiază de o iluminare roșie, spectaculoasă mai ales în întuneric. Toate cele nouă butoane de control au fost îngrămadite pe panoul frontal al aparatului. Datorită amplasării și mărimii lor, controlul player-ului se va dovedi a fi un fleac, mai ales pentru cei obișnuiți cu arta scrierii de SMS-uri. Pe timpul folosirii mai îndelungate, tastele apropiate s-au dovedit a fi mai puțin practice, de multe ori ajungând să apăsăm mai multe butoane simultan. Excepționând acest minus, a cărui cauză trebuie căutată în dimensiunile reduse, F2 pare un produs bine gândit și bine finisat: materialele folosite sunt de calitate, diferitele părți sunt vopsite și îmbinate exact, iar butoanele par să reziste la stresul uzului

cotidian.

În afară de tastele mai sus amintite, player-ul mai găzduiește și un buton cu funcții combinate (buton de pornire, respectiv lock), o ieșire pentru căști, o intrare audio, respectiv un port USB. Cel din urmă este protejat de o ușiță din plastic. Cea mai mare parte a panoului frontal este însă ocupată de ecranul de 1,3 țoli. Acest display TFT LCD are rezoluția maximă de 160x128 pixeli și este în stare să redea 260.000 de culori. Calitatea afișajului îi permite lui F2 să fie folosit, respectându-i limitele, la redarea de poze, secvențe video sau chiar pentru afișarea de texte mai lungi. Producătorii s-au gândit să beneficieze de aceste posibilități, încorporând aceste funcții în player. Trebuie să adăugăm însă că din cauza mărimii reduse, în urma folosirii pe termen lung a acestor funcții, devin necesare serviciile unui oftalmolog. Un alt impediment în redarea sec-







ven-  
țelor  
video este  
faptul că procesorul micului  
player nu rezistă la mai mult de  
15 cadre pe secundă și recu-  
noaște doar formatul propriu  
de fișiere.

Principala funcție rămâne însă cea de redare a fișierelor audio. În afară de radioul încorporat, iAudio F2 suportă fișierele mp3, wma, wav, ogg și flac. Mai mult, aparatul este capabil să înregistreze în formate wma sau mp3, semnalul captat din microfonul încorporat, din intrarea audio sau din

radiou FM, folosind bit rate-ul ales de utilizator. O trăsătură de lăudat este faptul că redarea audio nu este perturbată de navigarea prin meniul player-ului. Pentru a îmbunătăți calitatea sunetului, utilizatorului îi stau la dispoziție șase setări ale egalizatorului pe cinci canale. În plus, se pot modifica separat sunetele joase și cele înalte, respectiv sunetul surround. Calitatea muzicii ascultate este diminuată doar de câștile de slabă calitate incluse în pachet. Folosind însă o pereche de câști superioare, calitatea sunetului redat merită doar laude. Folosind multiplele posibilități de

corecție se pot face minuni și cu cele mai șterse înregistrări. Astfel, timp de maxim 22 de ore, se poate savura un sunet clar și plăcut.

În concluzie, putem spune că iAudio F2 este într-adevăr un produs din categoria Premium, oferind calitate ridicată la un preț accesibil. Designul chiar dacă copiază forma unui telefon mobil, se distanțează măcar de clonele iPod.

<http://www.cowonglobal.com>

## VÂNTURACHE







# PMP-uri exotice

**U**n cadou de Crăciun potrivit pentru oricare membru al familiei sunt așa numitele portable media players (pe scurt, PMP). Nu toți au însă bugetul necesar achiziționării modelelor produse de cele mai renumite companii. Astfel, chiar dacă patru sau cinci firme dețin 85-90% din piața PMP-urilor, produsele mai ieftine ale producătorilor asiatici se bucură de un succes din ce în ce mai mare. În plus, multe dintre playerele mai puțin cunoscute au capacități care le întrec până și pe cele ale marilor titani. Este greu de decis însă, care dintre

noile firme în curs de afirmare merită încrederea noastră.

Luna aceasta ne-am întors atenția către un producător chinez, Shenzhen Mele Digital Technology, care se laudă că ar fi liderul pieței PMP din China. Mele se adresează în special pieței interne, dar produsele sale au început să apară și în Europa, respectiv în România.

## Mele PMC-200

Din câte se vede, firma se poate mândri și cu producție OEM, cele două PMP-uri testate de noi fiind botezate diferit față de numele companiei. Din

gama Mele PMC-200 există mai multe exemplare pe piață, fiecare dintre acestea fiind compatibil cu HDD-urile de 2,5 țoli. Noi am avut ocazia să încercăm versiunea fără unitate de stocare.

După îndepărtarea ambalajului observăm imediat că PMC-200 nu a fost destinat end-userilor: pentru laici, montarea HDD-ului nu este deloc ușoară, iar manualul nu conține nici un fel de instrucțiuni despre cum ar trebui să decurgă acest proces. În afară de manualul în limba engleză, în pachet mai găsim un încărcător, cablurile A/V, o pereche de căști, un cablu

USB, o husă protectoare, o telecomandă și un adaptor USB-OTG.

PMC-200 s-a dovedit a fi foarte selectiv în ceea ce privește unitățile de stocare. După ce am reușit să dibuim modul de montare al HDD-urilor, aparatul a refuzat să recunoască HDD-ul de 2,5 țoli. Aparent, totul a fost în regulă cu montarea: folosind cablul USB, PC-ul a recunoscut unitatea de stocare, dar managerul de fișiere al player-ului părea de neînduplecat. În cele din urmă am reușit să găsim un HDD de la același producător, din aceeași





gamă, care să fie acceptat de PMP.

Design-ul este cât se poate de simplu și de plăcut, majoritatea butoanelor fiind amplasate pe panoul frontal și pe partea de sus a aparatului. Navigarea prin meniuri este ușurată de joystick-ul cu patru direcții. Lângă ecranul TFT LCD de 3,5 țoli, capabil de o rezoluție de 320x240 pixeli, cu 16,7 milioane de culori, se ascunde și un mic difuzor. Trebuie să precizăm însă că, fără folosirea unui sistem audio separat (un set de

difuzoare sau o pereche de căști), PMC-200 redă sunetul doar pe un singur canal.

Ieșirea audio, ieșirile video (după conectarea cablurilor corespunzătoare PMP-ul poate transmite imaginea și pe televizor), portul USB, respectiv intrarea pentru încărcător au fost amplasate pe partea laterală a player-ului. Din păcate bateriile aparatului nu pot fi încărcate direct de pe USB, dar avem în schimb funcția de USB OTG. Acest lucru înseamnă că putem transfera diferitele conținuturi multimedia de pe aparate

foto digitale sau card reader direct pe PMP.

O veste bună pentru amatorii de filme este faptul că producătorul a inclus în PMC-200 o unitate avansată de decodare. Aceasta este în stare să redea în afara de standardele DivX și XviD, și DVD-rip-urile, la o viteză constantă de 25 de cadre pe secundă. Folosind TV-out în sistem PAL, rezoluția maximă crește la 720x576 de pixeli. În timpul testelor, player-ul s-a descurcat de minune cu filmele comprimate, mai mult, a redat fără cusur și DVD-rip-urile cu sunet AC3. Ecranul aparatului a redat excelent și imaginile JPEG și diferitele texte cu ajutorul funcției e-book. Luminozitatea display-ului este îndejuns de mare ca vizibilitatea să se păstreze în aproape orice condiții de iluminare (soarele strălucitor care se reflectă în ecran rămânând o excepție). Din păcate însă, culorile sunt puțin cam șterse și lipsite de viață. Modulul audio al PMC-200 este cât se poate de simplu, fiind clar că producătorii s-au concentrat asupra fișierelor video pe parcursul proiectării. Când vine

vorba de redarea fișierelor MP3, WMA sau WAV, aparatul nu oferă nicio opțiune avansată. Nici calitatea redării nu este foarte înaltă, de multe ori în fundal auzindu-se zgomotul cauzat de cipul audio ieftin. În loc de radio FM, producătorii au inclus trei jocuri simple asemănătoare celor pe care le putem găsi într-un telefon mobil.

În concluzie, putem spune că Mele PMC-200 este alegerea ideală pentru cei care dispun de un buget mic, dar își doresc un PMP cu funcții avansate, orientat în special spre redarea video.

### Mele PMC-600Rec

În mod evident, producătorul a proiectat acest model pentru a concura în segmentul de piață high-end. Acest lucru este dovedit și de design-ul mult mai îngrijit, respectiv de conținutul mai bogat al pachetului. Acest model vine cu HDD-ul direct montat, producătorul renunțând în acest caz la versiunile fără unitate de stocare. Din punct de vedere al conținutului pachetului, PMC-600 este aproape identic cu fratele său mai mic, singura diferență fiind







faptul că manualul este inclus pe CD.

Aspectul rafinat al aparatului este stricat de joystick-ul și butoanele bulbucate, care nu se potrivesc în niciun fel cu imaginea de ansamblu. Diferitele ieșiri audio și video sunt protejate de un panou de plastic, design-ul devenind mai discret, iar priza aparatului mult mai comodă. Player-ul a fost dotat cu un ecran TFT de patru țoli (dimensiuni respectabile în categoria lui) capabil de o rezoluție de 480x272 pixeli. Amplasarea centrală a display-ului a permis montarea a două difuzoare de dimensiuni reduse. Controlul este asemănător cu cel al frățiorului său, navigarea prin meniul construit din iconuri realizându-se cu ajutorul joystick-ului.

Bănuim că PMC-600 folosește același decodor precum

PMC-200, ambele aparate suportând aceleași tipuri de fișiere. O noutate este însă posibilitatea schimbării luminozității dintr-un singur buton, producătorul oferind trei moduri: unul pentru redarea de filme, unul pentru afișarea de imagini și unul pentru afișarea de text.

Funcția de "TV recording" poate fi puțin înșelătoare. Aparatul nu conține TV tuner, dar oferă posibilitatea înregistrării de pe intrarea video compozit. Emisiunile PAL pot fi înregistrate în rezoluții de 720x576 sau 352x288 pixeli, și pot fi comprimate în timp real în format MPEG4, cu bitrate-uri diferite. Chiar dacă performanțele video ale aparatului au fost rafinate, partea acustică a rămas în continuare neglijată. Mai mult, calitatea câștilor alăturate lui PMC-600 rămâne în urma celor de la PMC-200.

PMC-600 știe tot ce știe fratele său mai mic, și oferă un plus tehnologic. Cea mai mare diferență este însă prezentarea produsului, acest PMP încercând să se încadreze în segmentul

produselor high-end. Chiar dacă este mai scump decât PMC-200, PMC-600 păstrează un raport preț-calitate atractiv.

VĂNTURACHE











# Need for Speed: Carbon

## File de poveste

Dacă în **Most Wanted**, povestea a fost cam subțire și impletăată mai stângaci, firul epic din **Carbon** este puțin mai lucrat. Din cauza reciclării acestorași clișee, nici noua poveste nu este însă tocmai reușită. Producătorii nu au legat evenimentele de cele din episodul precedent, oferindu-ți în schimb un nou teren de joacă: Palmont City. După o absență nemotivată și îndelungată, revenirea ta în Palmont City are efectul unei bombe și în scurt timp te trezești pe urmele tale cu niște oameni supărați foc de prezența ta. Avansând în joc și câștigând din ce în ce mai multe curse, ajungi să întâlnești personajele cheie care-ți dezvăluie istoria misterioasă din cauza căreia apari atât de negru în fața lumii. Saga se compune din cele mai vechi clișee: un raid de poliție neașteptat, o geantă cu bani dispărută și niște oameni supărați de arest. Uite așa se clădește de o intrigă și un început de joc. Prima și poate singura surpriză este reapariția sergentului Cross, care ți-a făcut zile fripte încă din **Most Wanted**. Acesta și-a lăsat insigna într-un sertar, pe undeva prin postul de poli-

ție, și a devenit vânător de recompense în lumea curselor de noapte.

## Curse multe și mărunte

Pentru cei obișnuiți cu seria **Need For Speed**, cursele de tip Sprint, sau Circuit nu vor mai fi o surpriză. Nici modul Checkpoint nu va fi străin. Echivalentul lui "Tollbooth" din **Most Wanted**, este o cursă în care trebuie să ajungi dintr-un punct în altul într-un timp limitat. Nu pot lipsi nici Drifturile împărțite în cele două categorii deja cunoscute. Pe lângă driftul pe piste de curse obișnuite, putem din nou gusta drifturile pe-deal-in-jos, care se desfășoară în canioanele de la marginea lui Palmont City.

Și că tot am ajuns la drifturi, aici apare și prima mare schimbare considerată și un neajuns al jocului: îngreunarea considerabilă al acestui tip de curse. Un moment de neatenție și

**Need for Speed: Carbon** este cel de-al zecelea joc al francizei **Need for Speed**, astfel nu e de mirare să vedem adunate ca într-o colecție diferite elemente ale seriei, unele mai populare între jucători, altele mai îndrăgite de producători. Unul dintre cele mai flagrante elemente este

"tunatul" mașinilor care de la **Need For Speed: Underground** încoace, a devenit o modă în industria jocurilor video. De la primul **Underground** până la **Carbon** este însă cale lungă, cu multe inovații și cu multe simplificări, făcute cu scopul de a atrage o gamă cât mai largă de jucători.

punctele obținute cu multă sudoare sunt decimate de intrarea în parapet. După un timp de





acomodare variabil, în funcție de îndemânare, te obișnuiești cu controlul mașinilor și începi să le stăpânești. Când în sfârșit atingi acest stadiu și devii nerăbdător să-ți etalezi skill-urile de drift, îți dai seama că ai cam epuizat acest tip de curse.

Din cauza numărului redus de drift-uri, multă lume își va petrece timpul în *Quick Race* doar pentru a-și exersa talentul. *Speedtrap* este un alt element adus din *Most Wanted*. În acest tip de curse nu contează poziția ta la linia de sosire, ci viteza maximă atinsă în unele momente cheie ale cursei. Suma kilometrilor pe oră atinși în acele puncte, va determina dacă ai ajuns câștigător sau nu. O noutate adevărată sunt însă așa numitele *Race Wars*. După ce reușești să pui stăpânire pe una dintre zonele din joc, ți se oferă posibilitatea organizării unei astfel de curse. Organizarea unui *Race War* costă bani, dar obținerea victoriei asigură recuperarea banilor cu vârf și îndesat.

### Mașini, oameni, cartiere... aurul și ardeneli

O altă inovație adusă de *Need For Speed: Carbon* este clasificarea mașinilor în funcție de tipul lor. Aceste tipuri sunt: Tuner, Muscle și Exotic. La începutul jocului, îți alegi o mașină dintr-o categorie (testându-le înainte, dacă dorești), urmând ca pe parcursul jocului să obții diferite bunătăți pentru ea. Pe lângă îmbunătățirile performanței mașinii, trebuie să te gândești și la partea estetică. Adică jante, spoilere, body kit-uri, eleroane, țevi de eșapament și câte și mai câte. Tunarea fiind un fenomen larg răspândit și prezentat deja în alte trei episoade ale seriei, nu cred că e nevoie de mai multe explicații. Merită însă amintită opțiunea *Autosculpt*. Indiferent de ce modele de caroserie ai avea, fiecare unghi, latură, gaură va putea fi modificată după bunul tău plac. Această opțiune împreună cu opțiunea *Take Photos*, garantează o distracție pe cîste și oferă posibilități aproape infinite de personalizare exterioară a mașinii.

Având mașinile cât de cât sub control, hai-deți să vorbim de

ceilalți șoferi ce ne ajută să câștigăm cursele. Aproape la fiecare cursă, avem la dispoziția noastră o companie de nădejde. Acest șofer poate să aibă o specializare anume (*Blocker*, *Scout*, *Drafter*), în funcție de care să-și pună roțile la bătaie pentru tine. Dar nu uita că și șoferii adversari pot lucra în echipă, băgându-ți bețe-n pneuri. Să nu uităm nici de boși, care sunt cei mai periculoși. Orașul Palmont este împărțit în patru cartiere controlate de câte o bandă rivală. Fiecare dintre aceste bande are un lider pe care va trebui să îl elimini din joc. Ca jucător începi cu un colț amărât dintr-un cartier răblăgit, cu un singur coleg în gașcă, "călărind" o mașină simplă, adusă direct din fabrică. Povestea se încheie când subjugi toate cele patru cartiere ale orașului. Acesta înseamnă o durată totală de joc de 8-10 ore. Dar înainte să hulum durată scurtă a jocului, să aruncăm o privire asupra rubricilor *Challenge Series* și *Reward Cards*, pictate frumos în meniul principal. Ce ascund acestea? Multe-multe curse și misiuni de îndeplinit, care vor conferi acces la tot felul de bonusuri ce-ți vor înfrumuseța mașina.

## Tips and Tricks Need for Speed: Carbon

Iată câteva sfaturi care-ți pot ușura evoluția pe străzile întunecate ale orașului Palmont City:

### Importanța alegerii rutel

E bine să ocolești diferitele porțiuni de drum cu denivelări, în special bordurile și șinele. Acestea pot să-ți dea peste cap socotilele, mai ales dacă-ți intersecți traseul cu ele la viteze mari. Dacă ajungi cu pneurile pe șine, de exemplu, se poate întâmpla să fi catapultat hât, departe. Dacă este posibil, alege întotdeauna siguranța asfaltului-zonele de pământ acoperite cu iarbă fiind, la rândul lor, destul de alunecoase.

### Îngreunează situația celorlalți

Noile piste sunt pline de diferite obiecte mobile, cu care poți îngreuna situația oponentilor și a polițiștilor deopotri-

vă. Cele mai multe astfel de obiecte sunt sprijinite de anumite coloane sau stâlpi, și pot fi "activate" prin dărâmarea acestor suporturi. În afară de diverse reclame (un pneu uriaș, o gogoasă gigantică, diferite statui) se găsesc și obiecte mai voluminoase: de exemplu, dacă te lovești de schelele care susțin zidul unei case, se prăbușește întregul zid, îngreunând cursa celor care te urmăresc. O altă posibilitate de distrugere spectaculoasă și utilă apare pe teritoriul industrial: conducta de gaz lovită într-un punct, explodează în mai multe regiuni, creând astfel probleme permanente pentru adversari. O altă categorie o reprezintă obiectele mobile: de exemplu, camioanele care transportă bușteni sau alte vehicule. Cu acestea ai mare grijă, deoarece revărsarea pe șosea a mărfurilor transportate te poate incurca și pe tine.

### Uită-te pe unde calci

Pe harta orașului Palmont City verifică înainte de fiecare cursă cât de fierbinte e situația în zona în care urmează să se desfășoare cursa. Indicatorul *Zone Heat* te informează în permanență despre numărul de polițiști care patrulează într-o anumită zonă. Nu te aventure cu mașini mai lente în zone unde forțele de ordine sunt prezente într-un număr mai mare. Dacă ajungi de prea multe ori pradă polițiștilor, s-ar putea să ți se termine resursele și să fii nevoit să reîncepi jocul.

### Nu utiliza degeaba nitro-ul

Deși folosirea nitrous boost-ului este gratuită, acesta încercându-se și în timpul curselor, nu merită să-l folosești fără rost. De exemplu, nu e o idee prea bună să-l consumi la începutul curselor cu mai multe ture. Avantajul mărun-

astfel câștigat se pierde cu ușurință până spre finalul întrecerii. Dacă ajungi la curbe, unde trebuie să încetinești cu adevărat, mașina scăpând de sub control, apasă butonul nitro-ului: acesta nu va ajuta doar la stabilizarea mașinii, dar îți va da și un elan care să te ajute la relansare.

### Scout-ul e util doar pentru o vreme

Dintre cele trei tipuri de parteneri, cel mai neglijabil rămâne scout-ul. La începutul jocului, abilitatea sa de a depista scurtăturile este încă utilă, dar odată cu tunarea mașinii vei avea din ce în ce mai puțină nevoie de serviciile lui. Din cauza vitezei cu care vei gonii, nu prea vei putea profita de majoritatea scurtăturilor, serviciile unui drafter sau blocker dovedindu-se a fi mult mai utile.





Anumite curse pot chiar debloca mașini noi în Car Lot, oferindu-ți astfel o mână de ajutor în construirea carierei. De exemplu, subsemnatul a început cu un Alpha Romeo draguț, mașină din seria Exotic. După mai multe curse, câteva zone cucerite, chiar mai apoi un cartier, am avut ghinionul de a debloca doar mașini din seriile Muscle și Tuner. Citind un pic lista misiunilor ce trebuiau îndeplinite pentru câteva bucăți de mașină nouă, am trecut la vânzări-cumpărări, terminat curse, și după aproximativ 45 de minute de muncă, Car Lot-ul m-a binecuvântat cu un Lotus Elipse și mai

incolo cu un Mercedes-McLaren. În final, după cursele normale din oraș, am primit și un Ford GT, mașină cu care am și cucerit Palmont-ul.

Polițiștii de această dată au un rol mai mic decât în *Most Wanted*. Dacă sunteți copii cuminiți și nu vă ridicați heat-ul mai mult de două grade, puteți să terminați jocul fără nici măcar o arestare și cu maxim cinci urmăritori la activ.

#### Unde-s mulți...

Cei de la EA, s-au gândit să aducă unele îmbunătățiri multiplayer-ului care să ne țină și mai mult în spatele volanului virtu-

al. Am precizat mai sus de Autosculpt și de Take Photo. Ei, aceste opțiuni sunt unele din deliciale multi-ului. Ne putem lăuda online, prietenilor noștri cu mașinile noastre "tunate", prin intermediul acelor poze făcute la mașină. Trebuie să le acordăm producătorilor o bulină albă pentru conținutul dedicat exclusiv multiplayer-ului: noi tipuri de curse, luptă în superlative pentru pozele propriilor noastre mașini și un messenger încorporat pentru a ne ține prietenii aproape.

În final, pot spune că *Need For Speed: Carbon* este atins de blestemul predecesorilor săi,

ajungând repetitiv la un moment dat, dar în orice caz, oferă ore bune de distracție jucătorilor, în special în multiplayer.

REMUS

Punctaj	
<b>NFS: CARBON</b>	
PRODUCĂTOR	Electronic Arts
PUBLISHER	Electronic Arts
OFERTANT	BestDistribution
PREȚ	120 RON
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA	
Tipurile noi de curse	Fir epic plictisitor
Autosculpt	Pursă-ți banal

★★★★★

#### Drift la maximum

Unul dintre cele mai populare moduri de joc, drift-ul a devenit mai complex în noul *NFS*. Primești mult mai multe puncte bonus dacă aluneci în zona verde, apropiată de perete. În afară de distanța față de marginea pistei, contează și viteza cu care execuți manevrele. Având grijă la aceste detalii poți obține cu ușurință sute de mii de puncte.

#### Ochii din ceață

În cadrul Canyon Duels trebuie să fii foarte atent ca oponentul să nu te intreacă în cea de-a doua tură. Dacă indicatorul se colorează în roșu aprins, aruncă o privire în spate pentru o secundă, ca să vezi de unde are de gând să te depășească colega. În aceste situații nu ezita să-l bușești: deși primești 5000 de puncte penalizare, măcar nu vei pierde cursa...

#### Economille de sub saltea

Nu porni niciodată la cursă cu buzunara gol. Se poate întâmpla ca în febra cumpărăturilor de tuning vizual și de performanță, pușculița să ți se golească cu totul. Dacă te prind polițiștii descoperit, fără nici un sfânt, ai dat de belea: dacă nu ai bani să plătești cauțiunea, nu mai contează ce mașină super ți-ai asamblat, căci urmează inscripția Game Over și poți începe totul de la început. Acesta este o situație extremă care se întâmplă rar, dar nu strică să fii atent.

#### Cheat legal

După îndeplinirea cu succes a anumitor curse poate să apară fereastra în care ești anunțat că o echipă adversă te provoacă la o altă cursă pentru a pune stăpânire pe teritoriu. Dacă accepți provocarea trebuie să concurezi din nou,

dacă nu, ai pierdut teritoriul. Dacă așezi însă Alt+F4 nu trebuie nici să concurezi și nu pierzi nici teritoriul. Acesta este un bug rămas în joc.

#### Polițiști singuratici și proști

Dacă ești urmărit de unul sau doi polițiști merită să cauți o parcare mai retrasă și de dimensiuni mai mici. Aceste parcări se pot găsi mai ales pe cărările încovoiate ale serpentinelor. Dacă intri într-o astfel de parcare și aștepți ca și polițiștii să intre după tine, practic ai scăpat. Tu ieși, iar ei din cauza AI-ului jenat se chinuiesc atât de mult să găsească ieșirea încât tu ai mai mult decât suficient timp să dispari.

#### Nu numai tu poți câștiga

În cursele mai mari, cu opt concurenți, unul dintre aceștia va fi obligatoriu coechipierul tău. Indiferent de poziția pe

care o ocupi când treci de finish line, dacă coechipierul tău câștigă, victoria și recompensa îți revin ție.

#### Oponenți... betoni

Un alt bug alt *NFS*-ului, devenit deja clasic, este faptul că oponentii și coechipierii tăi par să fie din beton. Ei nu se răstoarnă și nici nu deviază, oricât te-ai ciocni de ei. Astfel "săruturile" dintre mașini, nu au nici un rost!

#### Tuning optic

Orice ar afirma producătorii, tuning-ul optic nu are nici o influență resimțită asupra comportamentului sau performanțelor mașinii. Astfel, poți să îți decorezi mașina liniștit, în limita bugetului disponibil, aceasta nu va fi nici mai lentă și nici mai rapidă în urma tuning-ului optic.

VĂNTURACHE





# Neverwinter Nights 2

## Povești de adormit copii

Faerun... Un tărâm medieval mistic, în care orașe înflori-toare, mai mici sau mai mari, trăiesc fie în pace, stabilind rute comerciale și puternice alianțe, fie într-un perpetuu conflict pentru supremație, putere și avere. Adăpostind o sumedenie de rase, care de care mai ciudate, de la întreprinzătorii oameni, misterioși elfi și până la piticii ce-și clădesc palate subterane, Faerun oferă celor ce îl vizitează magie, povești fascinante, un univers de vis, pe scurt, o experiență unică ce nu poate fi uitată prea repede.

**Neverwinter Nights 2** a fost, pe bună dreptate, unul dintre cele mai așteptate jocuri de la

sfârșitul acestui an - în primul rând, deoarece este sequel-ul unuiu dintre cele mai apreciate RPG-uri plasate în universul AD&D, iar în al doilea rând, este creat de o serie de minți luminate care au stat în spatele unor titluri de calibru, precum **Baldur's Gate** sau **Icwind Dale**. Partea bună a lucrurilor e că **NWN 2** se ridică la standardele impuse de o lume de joc asemenea Faerunului, oferindu-ne o poveste captivantă, plină de răsturnări de situație, precum și o serie de NPC-uri cu personalități total diferite, de care ajungem să ne atașăm foarte repede; partea proastă este că, la fel ca în cazul lui **Knights of The Old Republic 2**, cei de la Obsidian

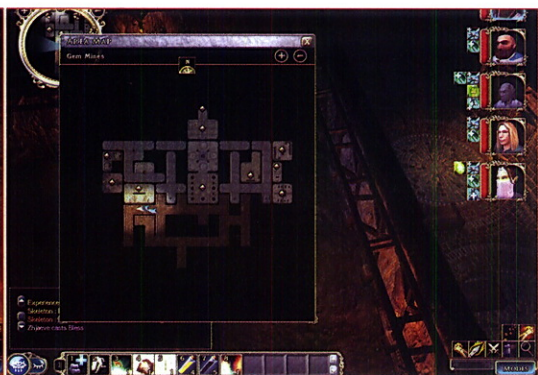
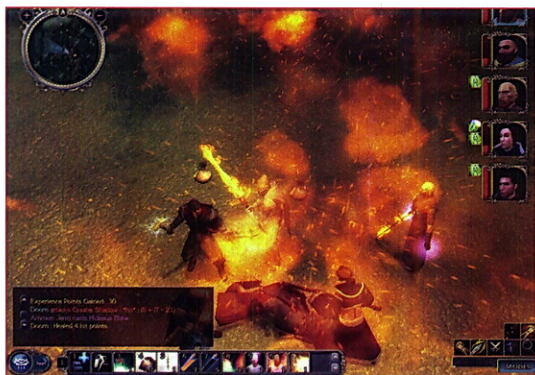
s-au grăbit nițel și au livrat jocul cu o căruță frustrantă de bug-uri, probleme de AI sau probleme de optimizare grafică.

## Unde-s trei, puterea crește

Povestea jocului, chiar dacă evoluează, la început, destul de greoi, este foarte reușită; pentru a nu vă strica distracția de a o descoperi singuri, mă rezum la a spune că personajul nostru, un țăran crescut în satul West Harbor, trebuie să se închine la o lungă călătorie plină de peripeții, ce îl va duce printr-o sumedenie de locații, unele familiare, altele deloc cunoscute, cum ar fi magnificul oraș Newevinter, Port Llast sau ruine străvechi, locuite de crea-

turi magice. În acest pelerinaj, va întâlni tot soiul de personaje ciudate, unele dintre acestea urmând să îl însoțească pe tot parcursul jocului. Companiionii tăi, inițial în număr de trei, iar, în capitolul 2, în număr de patru (ridicând astfel party-ul la un total pe deplin satisfăcător de 5 membri) constituie un grup viu colorat pe care, în condiții normale, nu l-ai fi văzut lucrând împreună. Scopul final al jocului este acela de a opri trezirea la viață a unei puteri malefice străvechi, al cărei unic țel este distrugerea a tot ce-i stă în cale. Oricât de clișeu ar părea, plot-ul jocului merge mult mai departe de clasică luptă între bine și rău - vom avea parte de





decizii militare, trădări politice, formarea și distrugerea unor alianțe, misticism, secrete întunecate, precum și multe, multe alte condimente. Pe lângă firul epic principal, Obsidian ne oferă o sumedenie de side quests pe care le vom întâlni pe parcursul jocului, și pe care le putem rezolva sau nu, fără să influențeze în vreun fel evoluția blocului central al jocului, dar care adaugă o doză bună de realism și creează impresia unei lumi vii, aflată mereu în mișcare.

### Dialogăm, dom'le, că e democrație!

Unul dintre elementele care dau poveștii întorsături interesante este faptul că joci un rol activ în desfășurarea firului epic. Fiecare dialog purtat cu personajele de pe tot cuprinsul Faerunului îți va oferi o paletă bogată de răspunsuri care, la rândul lor, au un efect deosebit

de important asupra progresiei. Vei putea minți, intimidă, sau pur și simplu continua cu o serie de întrebări care vor duce, eventual, la răspunsul scontat. Alegerile făcute în timpul dialogurilor nu au, nici pe departe, doar un impact imediat, de multe ori pe parcursul jocului va trebui să iei niște decizii extrem de dificile care pot influența, peste, să zicem, 3 ore de joc, cursul poveștii. Avem așadar două tipuri de efecte: cele imediate, în care, dacă îi comunicăm unui orc că miroase de la o poștă și că ar trebui să facă o baie, te vei trezi, cu siguranță, în mijlocul unei bătălii, precum și cele mai subtile, care au efecte în timp asupra membrilor party-ului. Aceștia constituie, practic, un grup foarte viu colorat cu personalități diferite, fiecare dintre ei având propriile sale obiective, nevoi și sentimente. De exemplu, luând o anumită decizie care supără un

membru al party-ului, încrederea acestuia în tine scade - fără efect imediat, ce-i drept, însă repetat de suficiente ori, poți ajunge în situația ca respectivul personaj să întoarcă armele împotriva ta. Dialogul interactiv este foarte bine scris (chiar dacă am descoperit că este incomplet în câteva locuri), drept pentru care nu de puține ori te vei trezi salvând jocul înaintea unei astfel de discuții ample, pentru a vedea ulterior ce s-ar fi întâmplat dacă ai fi luat alte decizii.

### Mici probleme tehnice

Chiar dacă tu ești cel ce-și creează personajul central în NWN 2, ai la dispoziție o excelentă și variată paletă de personaje secundare care se vor ține scai de coada ta pe parcursul jocului. După cum spuneam anterior, ai acces, inițial, la un număr de trei membri în party, care va urca ulterior la patru,

plus nisaiva NPC-uri ocazionale, care ți se vor alătura pentru scurte perioade de timp, în urma îndeplinirii unui quest. Cu un singur clic vei putea selecta oricare personaj din party, fapt ce adaugă diversitate combat-ului și experienței singleplayer - deoarece nu mai ești obligat să joci întreaga campanie la cârma aceluiași personaj principal. Și mai multă diversitate vei obține creând un party echilibrat de casteri, fighteri, rogues sau rangers, pentru a avea acces la cât mai multe abilități și skill-uri. În majoritatea jocului vei folosi aceste skill-uri pentru a te lupta cu tot felul de monștri, spirite, oameni sau animale, care au ceva împotriva ta și par a-ți pune bețe în roate la fiecare pas. Combat-ul se desfășoară în real-time, cu opțiunea, însă, de a apăsa butonul de space și de a opri temporar jocul, pentru a gândi următoarele manevre

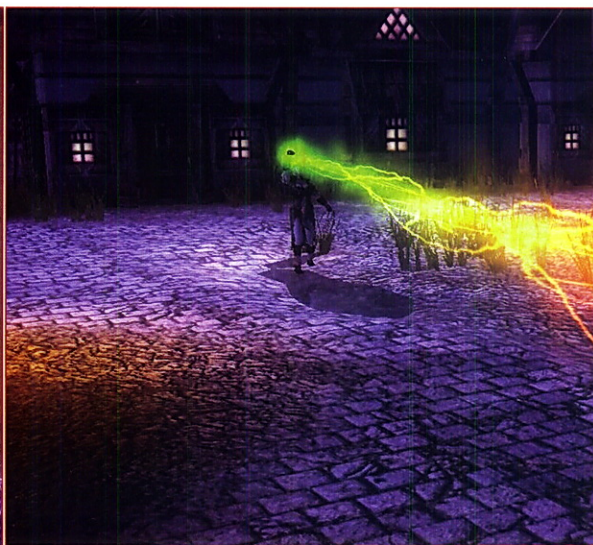






strategice, sau pentru a da fiecărui personaj în parte cea mai bună comandă. Cele mai multe bătălii pe care le vei duce nu vor necesita un asemenea micro-management, însă este o adădire plăcută pentru acei dintre voi care iubesc părțile tactice oferite de AD&D și care vor să termine fiecare bătălie cu pierderi minime. Din nefericire, inteligența artificială din NWN 2 nu este

întotdeauna în toane bune. În zonele deschise, rareori am întâlnit asemenea probleme, datorită probabil spațiului mare de manevră, însă atunci când vine vorba de pasaje înguste, labirinturi subterane, sau coridoarele din numeroasele dungeon-uri ale jocului, nu mică mi-a fost mirarea când ai mei camarazi de oaste fie se rătăceau prin cămăruțele deja



explorate, fie se blocau într-un zid și refuzau cu încăpățănare să mă urmeze, fie pur și simplu înghețau pe loc, nemairăspunzând comenzilor. Nu mai spun ce frustrante pot fi aceste mici scăpări de AI în timpul unei lupte aprige, când ai nevoie de cel mai mic avantaj posibil pentru a câștiga...

### Multiplayer peren

Asemeni lui *Dungeons and Dragons*, *Neverwinter Nights*

2 pune emfază pe interacțiunea multiplayer, precum și pe un development creativ, cu ajutorul toolset-ului. Te poți aventura cu până la trei alți jucători fie pe serverele online, fie în LAN. Campania singleplayer poate fi și ea încercată în modul cooperativ, chiar dacă toți jucătorii care doresc să participe trebuie să înceapă de la început, deoarece jocul nu permite importarea personajelor într-un joc singleplayer deja creat. Apoi, ai

## Optimizare NWN 2

Iată câteva dintre cele mai des întâlnite probleme când vine vorba de *Neverwinter Nights 2*:

**Probleme de pomire:** Sistemul de protecție SecuROM folosit în cazul lui *NWN 2*, nu este compatibil cu anumite sisteme. În cazul în care întâlniți o astfel de problemă, încercați să consultați pagina oficială a SecuROM. De asemenea poate fi de folos, oprirea oricărui emulator de protecție și deinstalarea drive-urilor virtuale. De multe ori ajută scoaterea și reintroducerea discului în unitate.

**Probleme cu framerate-ul:** Acesta nu este un bug propriu zis, ci o trăsătură a motorului grafic și a jocului. Singura metodă de a îmbunătă

ți framerate-ul este optimizarea setărilor de joc și facerea unor compromisuri. O calitate mai scăzută a graficii poate duce la creșterea performanței. De asemenea, opriți orice program ce rulează în fundal (anti-virus, program de chat, monitor de performanță etc.), pentru a obține o creștere a performanței.

**Probleme cu AMD AthlonXP:** Cei care folosesc procesoare Athlon XP mai vechi, pot să aibă probleme cu pomirea jocului, dacă nu folosesc următorul executabil special, "nwn2main\_amdnp.exe". Cei care au procesoare Athlon mai noi pot să încerce să ruleze și executabilul original fără probleme. Pe unele sisteme AMD rularea executabilului

mai sus amintit duce la creșterea framerate-ului.

**Probleme cu bug-urile:** *NWN 2* suferă de o sumedenie de bug-uri de natură multiplă. Acestea sunt eliminate treptat cu apariția fiecărui nou patch. Pentru a beneficia de aceste îmbunătățiri este necesar să vă actualizați regulat jocul.

**Probleme cu actualizarea:** Cei care nu pot să-și actualizeze jocul în mod automat, pot descărca patch-urile de pe pagina oficială [www.atari.com/nwn2](http://www.atari.com/nwn2) și le pot instala manual.

**Probleme cu prăbușirea sistemului:** Dacă experimentați reporniri sau blocări ale sistemului în timpul rulării jocului și aveți componente

(sau întreg sistemul) supratractate, primul pas este restabilirea performanței originale a diferitelor componente. Dacă efectele negative dispar sau diminuează, renunțați la overclocking în timpul lui *NWN 2*. Dacă alte jocuri rulează bine cu sistemul supratractat, nu înseamnă că și *Neverwinter Nights 2* va face la fel.

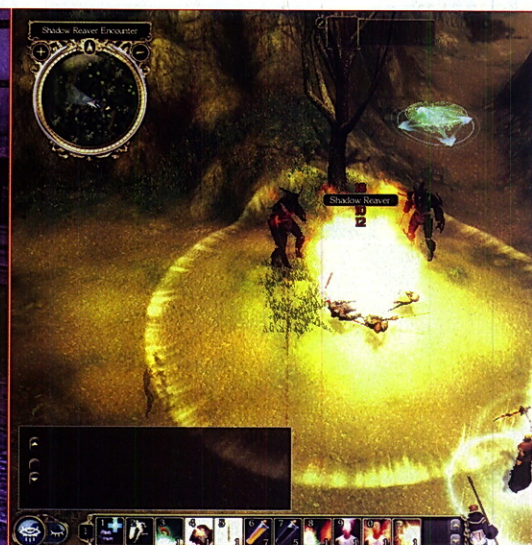
O creștere de performanță semnificativă, care să nu afecteze calitatea grafică este oprirea V-Sync-ului. Din păcate, *Obsidian* a inclus această opțiune în mod standard și nu a oferit posibilitatea oprirei ei nici din joc și nici prin editarea fișierului .ini al jocului. Astfel, rămân doar două variante. Prima





tot soiul de opțiuni la dispoziție: nivelul maxim pe care un jucător îl poate atinge, restricții în ceea ce privește item-urile, sau faptul că jucătorii se pot, sau nu, răni între ei pe parcursul jocului. Bineînțeles, din **Neverwinter Nights** nu putea lipsi celebrul toolset, un editor de module atât de simplu de folosit, încât îți trebuie doar imaginație, puțină familiaritate cu respectivul program, și procesul de creație poate începe.

Săuți de experiență single-player? Sute și sute de module au fost deja create de fani și puse la dispoziția amatorilor. De la module **DeathMatch** multiplayer, până la noi și noi aventuri misterioase jucabile în singleplayer, toolset-ul de față, care este, de fapt, o versiune mult îmbunătățită al celui din primul **NWN**, oferă jocului o longevitate de care rar se mai poate bucura un RPG în ziua de azi.



## Gatal

Cu toate problemele sale tehnice, ultimul bebeluș al celor de la **Oblivion** este un titlu solid, care oferă cel puțin 50 de ore de gameplay efectiv prin intermediul campaniei single-player, plus nesfârșite zile și săptămâni de pierdut timpul pe coclaurile online. Dacă ești un amator de RPG-uri, un om cu răbdare și pasionat de AD&D, nu poți rata titlul de față.

CIUMA

## Punctaj

**NWN2**

PRODUCĂTOR Obsidian  
PUBLISHER Atari  
OFERTANT BestDistribution  
PREȚ 120 RON  
VÂRSTĂ 12 ani

### PRO & CONTRA

- Un univers, menu-uri fascinante.
- Personaje variate, cu personalități puternice.
- O poveste cu multe riscuri de situații.
- Probleme legate de AI.
- Lipsa unei optimizări grafice.
- Mici bug-uri ce pot duce la restartarea jocului.



ar fi oprirea V-Sync-ului din panoul de control al plăcii grafice. Pentru mai multe detalii consultați manualul de folosire al plăcii. O altă metodă este activarea Triple Buffer-ului din meniul jocului. Acest al doilea procedeu poate avea însă efect invers în cazul plăcilor video mai vechi cu mai puțini RAM. În acest sens, recomandăm ca un prim pas al optimizării performanței jocului oprirea V-Sync-ului plăcii grafice și, dacă nu e de ajuns, modificarea următoarelor opțiuni:

**Rezoluția ecranului:** o metodă pentru a crește rata de cadre pe secundă este scăderea rezoluției. Interfața jocului afișează doar rezoluțiile suportate. În funcție de sistemul

de care dispuneți e bine să porniți de la 1280x1024 pixeli sau 1024x768 pixeli. Dacă jocul se mișcă prea lent vă sfătuim să scădeți rezoluția la 1024x768 sau 800x600 pixeli. Atenție însă și la mărimea monitorului: creșterea rezoluției nu reduce doar framerata-ul, ci și mărimea interfeței.

**Antialiasing-ul:** Cu ajutorul acestei setări puteți netezi colțurile și muchiile diferitelor obiecte din joc. Valorile disponibile sunt 0,2 și 4. Odată cu creșterea acestor valori se îmbunătățește calitatea grafică, dar scade performanța. Antialiasing-ul este primul lucru care trebuie oprit dacă vreți o creștere a performanței.

**Shadows:** Numărul și calitatea umbrelor, are un impact serios asupra performanțelor jocului. În **NWN 2** avem de ales între patru opțiuni: High, Medium, Low și Off. La High majoritatea obiectelor din joc aruncă umbre. În cazul setării Medium doar personajele au umbre. În cazul în care alegeți Low, fiecare personaj va avea o singură umbră, în timp ce Off oprește toate umbrele. Dacă obțineți framerate-uri cu adevărat reduse oprirea umbrelor poate să vă dubleze fps-ul.

**Normal Mapped Terrain:** Deși sacrifică din realismul terenului înconjurător, dezactivarea acestei opțiuni ajută la creșterea ușoară a performanței.

**Point Light Shadows:** Dezactivarea acestei opțiuni îmbunătățește performanțele jocului în timpul bătăliilor de dimensiuni epice.

**Object Fade:** Activând această opțiune puteți câștiga frame-uri în plus, jocul eliminând de pe ecran obiectele care nu mai sunt de folos.

**Texture Resolutions:** Reducerea rezoluțiilor texturilor poate crește considerabil viteza de rulare jocului în cazul celor care posedă plăci grafice cu doar 128 MB RAM.

**Draw Distance:** Reducerea acestei valori duce la o creștere de frames per second, dar sacrifică distanța la care poți vedea în joc.

VĂNTURACHE





# Dark Messiah of **Might & Magic**





## Meșterul Manole

Ce aud? **Might & Magic**? Eram un băiețel de 6 ani care se juca prin praf atunci când această franciză a început să se închege. Ce-i drept, interzisă multora, deoarece gravita feroce în jurul unor genuri ferite de ochii vulgului, precum RTS-ul și TBS-ul, cu mici excepții mai mult sau mai puțin nefericite, cum ar fi **Crusaders of Might & Magic**. Ei bine, Ubisoft a cumpărat licența. Împreună cu cei de la Nival, s-au ocupat de partea TBS, însă adevărații fani ai universului doreau altceva. Nu de alta, dar ce e aproape gratis, nu strică nimănui. Arkane Studios, producătorii lui **Dark Messiah**, au în spate doar **Arx Fatalis** care să le mai lumineze nițel chipul. Cu titlul de față, au încercat o combinație foarte ușoară de acțiune, FPS și câteva elemente de RPG cu care să-și vrăjească publicul - combinație care, culmea, a reușit! Lejer, antrenant, fără prea multe contorsiuni de sinapse neuronale, **Dark Messiah** oferă exact ceea ce a promis că va oferi - acțiune furibundă, un mediu interactiv, în care poți

zdrobi până și cea mai nevinovată rotulă, o poveste integrată în noua fațadă a continentului Ashan, câteva tweak-uri ale personajului care să îți dea impresia că ești stăpân pe ceea ce faci și gândești, un pic de umor pe ici, pe colo și, nu în ultimul rând, un gameplay care, dacă nu ar fi fost urmărit de producători cu atenție, în cele mai mici detalii ale sale, ar fi adus jocului o soartă mai rea decât batjocura presei de specialitate.

## N-am mamă, n-am tată

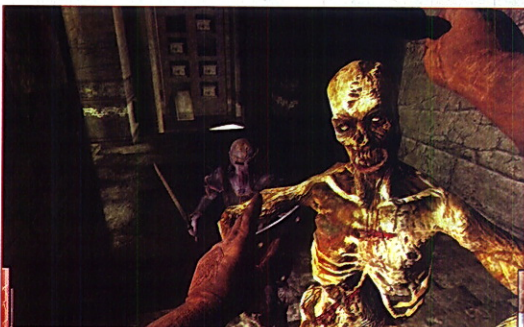
De această dată, virtualele cizme ale jucătorului sunt încălțate de Sareth, un biet orfan aflat sub tutela marelui magician Phening. Jocul se deschide cu un tutorial deosebit de intuitiv, în care înveți diversele aspecte tehnice legate de mișcări, combat sau folosirea mediului înconjurător în favoarea ta - după care părintele tău adoptiv te trimite în lume, cu o bocceluță sărăcăcioasă în spate și cu o domșoară opulentă și foarte carismatică, pe numele ei Xana, care, cum necum (mai bine zis, prin metode mai mult

sau mai puțin convenționale), și-a făcut loc în capul tău. Tanti de față va juca, pe tot parcursul acțiunii, rolul gardianului protector sau, în alte cuvinte, rolul de "ce trebuie să fac la pasul următor". Povestea nu este nici pe departe bombardată de răsturnări de situații - grație intro-ului și spoilerelor ce apar pe parcursul primelor zeci de minute, însă este plăcută, relaxantă, și extrem de binevenită. Adicăteala, avem una bucată profecție malefică, în care un oarecare Dark Messiah are chef să iasă la o cafea în centrul Ashan-ului și să se certe cu oamenii legii, tu fiind singurul care-i poate face față. Aventura

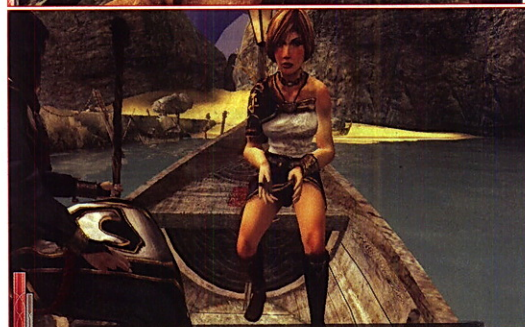
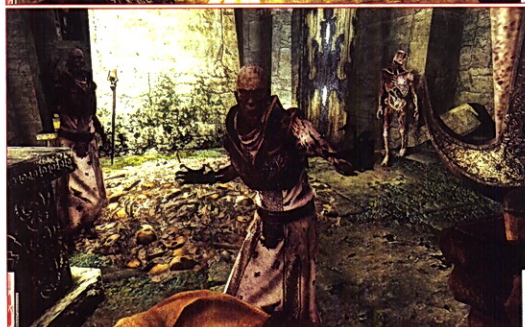
te ține în fața monitorului cca. 8-9 ore (asta dacă ești dotat cu un sistem ceva mai ruginit, deoarece timpii de loading sunt incredibil de obositori), însă un jucător versat și trecut prin aburul acestui gen de jocuri va reuși să o dea gata în 7 ore. Cel mult. Sincer, nici nu era nevoie de mai mult.

## Mecanică. Adică ce n-am învățat la școală

În esență, jocul este mai mult un acțiune, decât un FPS. Ai parte de convenționalii adversari, soldați, magicieni, orci, păianjeni, sau mai știu eu ce alte creaturi fioroase, contra cărora poți acționa folosind mai multe







tipuri de arme. Săbiile, care fac cel mai mare damage, au avantajul că pot fi folosite în conjunctură cu un scut - acesta fiind singurul care poate para săgețile inamice. Dagger-ele, combinate cu anumite skill-uri, îți pot permite atacuri ucigătoare atunci când inamicul este prea bătut în cap să te depisteze (și, crede-mă, un backstab la vremea lui este un adevărat deliciu). Staff-urile, poate cele mai lente arme din joc, nu lovesc mai rău decât bastonul lui Ilie Moromete, însă au avantajul de a putea fi folosite împotriva unor grupuri mari de inamici, trântindu-i pe toți la pământ și oferindu-ți câteva secunde de respiro. Dacă îți place să-ți gădili oponenții de la distanță, ai în inventar și arcuri, moment în care Robin Hood-ul din tine devine erou și îți arată, la propriu, arta de a fura de la bogați și de a da la săraci. Și cum, printre adepții acestui gen de jocuri există și amatori de magii, incantații și alte ritualuri pe care nu le vor vedea niciodată în viața de zi cu zi, producătorii au implementat o serie de vrăji cu care să mai diversifici peisajul: săgeți de foc, telechine, trap-uri, unde de gheață, healing și câte și mai câte. Din păcate, după un anumit timp multe dintre aceste vrăji devin inutile, deoarece nu le poți îmbunătăți și trebuie să te mul-

tumești cu ele așa cum le-a creat Dumnezeu - pure, caste și aproape inutile. De ce zic asta? La început este bine să fii un maestru al săgeților de foc, care vor prăji din două-trei lovituri orice adversar umanoid sau mamifer, însă, treptat-treptat, respectiva vrajă își va găsi din ce în ce mai puțin uz în arsenalul tău. Păcat, acesta ar fi, probabil, unul dintre puținele minusuri pe care i le găsim jocului, lipsa scaling-ului în ceea ce privește spellcastul.

### Eu mi-s om cu skill-uri

Toate aceste abilități, de la posibilitatea de a da cu lopata până la cea de a pași ca hoțul prin umbre, le poți învăța folosind skill points. Acestea îți sunt acordate cu bunătațe în urma îndeplinirii a tot soiul de obiective ce apar pe parcursul misiunilor - găsește cristalul x, furișează-te până în punctul y, sau salvează puicuța, cea cu fusta mult prea scurtă pentru ritmul tău cardiac, de huliganii paznici ai docurilor. Ai la dispoziție trei cvasi skill trees, unul axat pe magie, unul pe combat, și unul pe chestioare auxiliare. În ansamblu, nu îți poți crea un personaj specializat în doar una dintre aceste branșe, deoarece se dovedește a fi... mai puțin bun. Aici, spre deosebire de alte jocuri, funcționează la perfecție rețeta de ciorbă de burtă, adică-

## Optimizare Dark Messiah of Might and Magic

lată câteva dintre cele mai des întâlnite probleme când vine vorba de Dark Messiah of Might and Magic:

**Probleme cu Steam-ul:** Sistemul Steam poate crea probleme mai ales când vine vorba de multiplayer. Dacă jocul nu vrea să fie recunoscut sau dă diverse erori cu referiri la Steam, consultați pagina oficială a jocului și a sistemului Steam. Aceste probleme pot să apară indiferent dacă ați achiziționat jocul de la magazin sau prin Steam.

**Probleme de pomire:** Sistemul de protecție SecuROM este folosit și

pentru Dark Messiah. În cazul în care aveți probleme și nu e de folos deinstalarea emulatoarelor de protecție și a drive-urilor virtuale, nu vă rămâne decât să reporniți sistemul și să reinstalați jocul.

**Probleme cu placa grafică:** Cei care folosesc GeForce 6800 ar trebui să folosească fie varianta 93.71, fie 84.21 a driver-ului ForceWare. Versiunea 91.47 nu este complet compatibilă cu jocul din cauza unei probleme de memorie.

**Probleme cu timpul de încărcare:** Una dintre cele mai mari probleme ale jo-

cului constă în timpul de încărcare îndelungat, respectiv încetările bruște pentru câteva secunde a jocului (fenomen care este acompaniat de distorsionarea sunetului). Aceste probleme sunt native engine-ului Source, ele nefiind un bug propriu-zis, ci o defecțiune a motorului grafic. Pentru a scăpa de aceste probleme reduceți nivelul de detaliu al texturilor și setați mărimea paginilor-ului la 2.5 GB.

**Probleme de prăbușire pe desktop:** Crescând mărimea paginilor-ului crește și stabilitatea jocului, prăbușirile neașteptate fiind considerabil

redușe. O altă măsură care sporește stabilitatea jocului este defragmentarea partiției pe care este instalat jocul. De asemenea, achiziționarea a 2 GB de RAM influențează stabilitatea și performanțele jocului.

În cazul lui Dark Messiah multe elemente influențează calitatea imaginii și performanța de rulare. Jocul recomandă anumite setări (diferențiate prin adăugarea \*) bazate pe datele adunate despre sistem. Aceste setări sunt bine gândite, dar rămâne loc de îmbunătățiri.





tele, câte puțin din toate. Veii avea nevoie de stealth dacă dorești să te comporți ca un rogue veritabil, va trebui să investești puțin în magie dacă simți că vraja de heal îți este neprețuită, sau va trebui să cari puncte cu nemiluita în combat, pentru a-ți crește damage-ul, duranța sau stamina. Simplu, concis, ușor de utilizat. Diverse item-uri găsite pe parcursul jocului (căci da, iată, minune mare, avem de-a face cu un inventar și cu slot-uri pentru armă, armură, inel), pot avea diverse cerințe în ceea ce privește aceste skill-uri. De exemplu, găsisem la un moment dat un kris foarte atrăgător cu poison damage, mai bun decât săbiile pe care le aveam, dar care necesita un stealth level 3. Ceea ce e mult de investit. E adevărat, aș fi putut comite niște acte de cruzime împardonabile, cum ar fi backstab-uri mișelești, însă aș fi

renunțat la alte abilități. Totul ține de cum își gândește fiecare personajul, de stilul de joc și de modul în care abordează diferitele situații date. Despre combat aș putea spune vrute și nevrute, însă esențialul este că ai la dispoziție diverse atacuri, în funcție de dexteritatea degetelor. Clicuri furibunde de mouse îți vor oferi lovituri rapide, dar slabe, pe când presarea left clicului va produce un power attack cu damage consistent. Mediul înconjurător este total destructibil - îți poți arunca, dintr-o lovitură, adversarii în țepușe mortale, poți prăbuși peste ei tot soiul de butoaie sau alte obiecte ce cântăresc mai mult decât cele mai obeze femei din Statele Unite sau, de ce nu, îi poți împinge, cu ușurință, în flăcări. Efectele sunt excepționale, jocul este cu adevărat sângeros în momentele respective - nici nu e de mirare că este

"recomandat" celor peste 18 ani.

#### Gata!

Cu plusuri, cu minusuri, **Dark Messiah** este un joc care impresionează în mod plăcut. Nu pentru că ar fi hardcore, prea dificil sau prea ușor, ci pentru că este fluid și prietenos - un titlu pe care îl recomand în pauzele dintre cele două cărți pe care le citiți momentan.

CIUMA

**Punctaj**  
**DARK MESSIAH...**

PRODUCĂTOR	Arkane
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	BEST
PREȚ	129.99 RON
VÂRSTĂ	18+

**PRO & CONTRA**

- Control facil
- Combat și execuții spectaculoase
- Grafică reușită

- Bug-uri legate de Steam
- Timpi de loading foarte mari
- Prea scurt

★★★★★

**Model Detail:** Această setare stabilește numărul de poligoane din care se construiește un obiect în joc. Indiferent de setarea aleasă dintre cele 3, jocul folosește un număr destul de mare de poligoane, diferența vizibilă fiind minusculă. Pentru a obține un framerate mai bun, alegeți înlocuit setarea Low.

**Texture Detail:** Această setare afectează mai mult calitatea imaginii, diferențe majore existând între Low și celelalte două. Această opțiune este una dintre cele mai importante, când vine vorba de performanță.

Texturile de calitate combinate cu rezoluțiile sporite duc la timpuri lungi de încărcare și la mai multe sacadări în joc. Pe sisteme cu mai puțin de 2 GB RAM și 128 MB Video recomandăm folosirea setării Medium sau chiar Low. Performanțele se pot îmbunătăți astfel spectaculos.

**Shader Detail:** Diferența dintre Low și High nici că se simte. Pentru a storcea un surplus de performanță alegeți setarea Low.

**Water Detail:** Dacă vreți cea mai detaliată grafică și vă ține sistemul, vă recomandăm Reflect All. Dacă

vreți să rulați însă fluent jocul, cel mai bun compromis îl reprezintă opțiunea Simple Reflections.

**Shadow Detail:** Pentru performanțe cât mai bune alegeți opțiunea Low; efectul poate fi însă unul depărtat de realitate. Această opțiune este însă cea mai bună alegere dacă aveți nevoie de surplusul de framerate.

**GFX Detail:** Această opțiune poate fi setată fără griji la Low sau Medium, fără să se observe diferențe majore. High este recomandată pentru cei care sunt atenți și la cele mai mici detalii.

**Antialiasing Mode:** Reducerea sau oprirea Antialiasing-ului poate crește considerabil performanța jocului.

**Filtering Mode:** Pentru a obține un echilibru între calitate și performanță recomandăm, Anisotropic 2x sau 4x. În cazul plăcilor grafice mai vechi, se poate obține o creștere de performanță prin selectarea opțiunii Bilinear.

**Wait for Vertical Sync:** La fel ca în cazul majorității jocurilor, recomandăm deactivarea acestei opțiuni.

VĂNTURACHE





# Performanță absolută cu GeForce 8800 GTX

**I**n jungla noutăților hardware și software, au fost „dezlănțuite” recent plăcile grafice DirectX 10 de primă generație. Este vorba de GeForce 8800 GTS, înzestrată cu 640MB, și GeForce 8800 GTX, dotată cu nu mai puțin de 768MB.

Iată, mai jos, o clasificare a noilor plăci grafice din punct de vedere al prețului:

- GeForce 8800 GTX – 850 USD
- GeForce 8800 GTS – 650 USD
- GeForce 7950 GT – 400 USD
- GeForce 7900 GS – 250 USD
- GeForce 7600 GT – 200 USD
- GeForce 7600 GS – 180 USD
- GeForce 7300 GT – 140 USD

Testul de astăzi conține nu mai puțin de trei produse G80, și anume placa grafică GeForce 8800 GTX, de referință, Sparkle GeForce 8800 GTX și BFG GeForce 8800 GTX. Noua tehnologie „Unified Shader” face trecerea către DirectX 10, iar plăcile grafice se vor adapta viitorului. Prin intermediul DirectX 10, Microsoft a eliminat complet funcțiile fixe ale conductelor (conduce pixel, de exemplu), permițând ca totul să fie programabil.

Funcționarea programului DirectX 10 și a procesoarelor grafice din noua generație este simplă. Orice umbră, pixel sau

vertex, este trimisă și executată de către procesorul „unified shader”, totul însemnând eficiență. Programul DirectX 10 vine cu o nouă geometrie a umbrelor și anume „Shader model 4”, care realizează un set specific de operații.

Programul DirectX 10 este o îmbunătățire considerabilă și

trebuie privit ca un pas important spre viitor. Vă prezentăm, în cele ce urmează câteva detalii privind diferența față de programele DirectX anterioare. Veți putea observa evoluția modelelor „shader”, începând cu Shader Model 1 inclus în DX8. Ceea ce trebuie înțeles este faptul că programul DirectX 10 nu înce-

**Avem în continuare o imagine mai apropiată a acestor produse, care dezleagă misterul memoriei:**

	GeForce 8800	GTX/GeForce 8800 GTS
Procesoare Stream (Shader)	128	96
Frecvență nucleu (MHz)	575	500
Frecvență Shader (MHz)	1350	1200
Frecvență memorie (MHz) x2	900	800
Cantitatea memorie	768 MB	640 MB
Interfață memorie	384 biți	320 biți
Lățime de bandă memorie (GB/sec)	86,4	64
Rată filtru de texturare (bilioane/sec)	36,8	24



Suprafața (vertexurile rocilor) acestui demo este creată aleatoriu și realtime prin folosirea geometriei umbrelor. Apa va urma traiectoria suprafeței și va reacționa cu ea.



## Rezultate obținute cu un singur procesor grafic

	rezoluții	Unitatea de măsură	GeForce 8800 GTX Sparkle	nVidia GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS 640 Mb	ATI Radeon X1950 XTX	GeForce 7900 GTX 512 MB	nVidia GeForce 7900 GS
Serious Sam 2	1024x768	Cadre/s	237	237	236	199	216	142
	1600x1200	Cadre/s	211	211	159	132	118	72
	2560x1600	Cadre/s	139	139	97	80	67	41
Splinter Cell 3 - Chaos Theory	1024x768	Cadre/s	183	183	133	120	113	76
	1600x1200	Cadre/s	98	98	70	68	60	39
	2560x1600	Cadre/s	53	53	37	35	30	19
Futuremark 3DMark05 - Scor general	setare implicită	Punctaj	16843	16838	15203	13128	11423	7665
Futuremark 3DMark06	setare implicită	Punctaj	10724	10680	8691	6677	6378	4323
	Shader Model 2.0	Punctaj	4805	4800	3724	2548	2592	1661
	Shader Model 3.0	Punctaj	4913	4900	3727	2820	2512	1651
F.E.A.R.	1024x768	Cadre/s	153	153	118	110	96	68
	1600x1200	Cadre/s	79	79	58	56	46	32
	2560x1600	Cadre/s	31	31	17	25	15	11
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	1600x1200	Cadre/s	78	78	58	45	42	38
	1920x1200	Cadre/s	66	66	58	38	37	32
	2560x1600	Cadre/s	44	44	32	23	23	18
Prey 4x AA / 16x Aniso	1024x768	Cadre/s	154	154	140	134	114	63
	1600x1200	Cadre/s	105	105	75	65	60	40
	2560x1600	Cadre/s	53	53	32	43	27	19
Half Life 2: Episode One	1024x768	Cadre/s	145	145	133	99	89	60
	1600x1200	Cadre/s	92	92	64	50	40	26
	2560x1600	Cadre/s	45	45	29	26	18	10
Battlefield 2 - EA 4x AA / 16x Aniso	1280x960	Cadre/s	205	205	168	135	124	84
	1920x1440	Cadre/s	146	146	101	88	72	44
	2560x1600	Cadre/s	92	92	66	61	41	24
Call of Duty 2	1024x768	Cadre/s	90	90	71	83	80	56
	1600x1200	Cadre/s	62	62	51	51	41	30
	2560x1600	Cadre/s	35	35	26	12	19	0

pe o schimbare colosală cu noi capacități, ci oferă noi caracteristici care vor ajuta producătorii de jocuri să optimizeze noile titluri prin dezvoltare vizuală și o rată mai bună de cadre/s, ceea ce este extraordinar! Plăcile grafice DX10, cum ar fi cele din familia G80 sunt total compatibile DX9.

DirectX 10 reprezintă ceva mai bun și mai rapid. Arhitectura plăcilor grafice de ultimă oră s-a schimbat, de la una bazată pe conducte la o arhitectură bazată pe procesoare. Placa grafică GeForce 8800 GTS dispune de 96 de procesoare shader/stream, iar modelul GeForce 8800 GTX are 128 de unități "unified processor".

## GeForce 8800 GTX

Procesorul grafic al unei plăci video GeForce 8800 GTX are 681 milioane de tranzistori (G70 are aproximativ 300 de milioane) și are frecvența de ceas de 575 MHz, cu 128 de procesoare "Unified Shader", care rulează cu frecvența de 1350 MHz. Placa grafică este înarmată cu 768 MB de memorie GDDR3 pe 384 de biți, tactată la

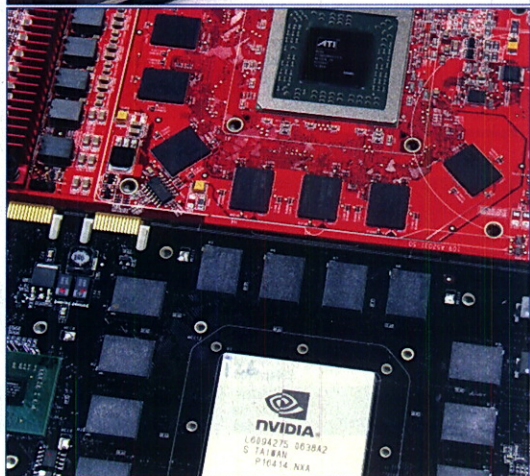
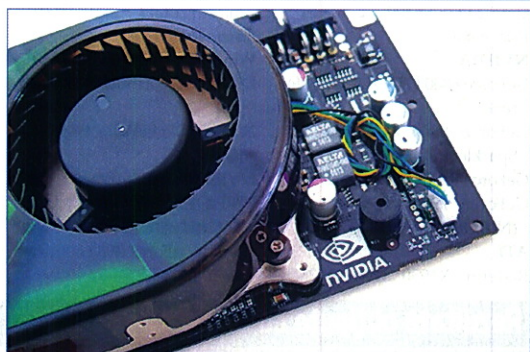
2x900 MHz, și este alimentată prin doi conectori cu 6 pini. Ventilatorul de pe acest GeForce este destul de silențios, dată fiind mărimea lui.

## GeForce 8800 GTS

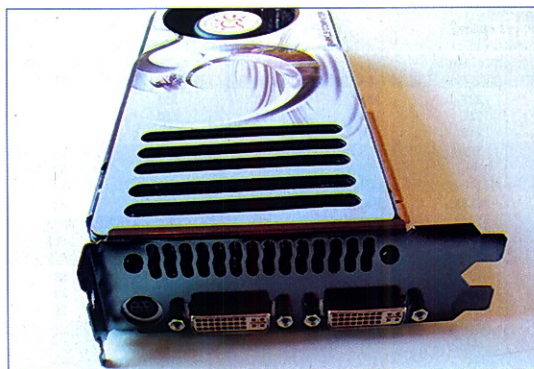
Modelul GTS vine cu un procesor grafic tactat la 500 MHz și doar 640 MB de memorie GDDR pe 320 de biți, tactată la 900 MHz. Nucleele shader, în cazul produsului GTS, sunt în număr de 96 și rulează la frecvența de 1200 MHz.

Toate plăcile grafice NVIDIA GeForce 8800 GTX și GTS sunt capabile HDCP, sunt compatibile 100% DX9, oferă suport total pentru Shader Model 4.0 și au suport pentru modul SLI.

Plăcile grafice din noua generație necesită o sursă de alimentare de 450 W și preferabil ar fi să aibă două linii pentru alimentarea celor doi conectori cu 6 pini. În cazul în care este neglijată cuplarea unuia dintre cei doi conectori cu 6 pini, plăcile grafice sunt dotate cu un difuzor foarte mic care este pe post de alarmă (este destul de zgomotos).







### Configurația de test

Placă de bază

nVIDIA nForce 680i SLI (eVGA)

Procesoare Intel

Core 2 Duo X6800 Extreme  
(Conroe)

Core 2 Duo E6700 (Conroe)

Core 2 Duo E6600 (Conroe)

Core 2 Duo E6400

Plăci grafice

NVIDIA

GeForce 8800 GTX 768 MB reference

GeForce 8800 GTX 768 MB  
Sparkle

GeForce 8800 GTS 640 MB BFG

GeForce 7900 GTX 512 MB

(NVIDIA)

ATI

Radeon X1950 XTX 512MB

(ATI)

Memorie

2048 MB (2x1024MB) DDR2

CAS4 @ 1142 MHz Dominator

Sursă de tensiune

Enermax Galaxy 1000 W

Monitor

Dell 3007WFP – rezoluție maximă suportată - 2560x1600

Sistem de operare

Windows XP Professional SP2

DirectX 9.0c actualizare octombrie

NVIDIA ForceWare 96.94 Beta (G80)

NVIDIA ForceWare 93.71 WHQL

ATI Catalyst 6.10

NVIDIA nForce 590/680i driver 9.53

Suita de benchmarkuri software:

3DMark05

3DMark06

Far Cry (v1.33 cu HDR)

Ghost Recon: Advanced  
Warrior

F.E.A.R.

Half-Life 2: Episode One

Splinter Cell 3: Chaos Theory

X3: The Reunion

Prey

Call of Duty 2

Serious Sam 2

Battlefield 2

### Concluzii

Anul acesta ne aduce ceva în plus. Nu este vorba numai de o creștere în performanță. Acum avem o nouă versiune de

DirectX, un nou model shader, o nouă arhitectură și, totodată, plăci grafice cu putere de calcul foarte ridicată. Pentru a înțelege mai ușor complexitatea acestor lucruri vom călători puțin în trecut. Primul acceleror 3D "real" a fost fabricat de compania 3Dfx și era o placă add-on care conținea două cipuri, fiecare cip având o funcție dedicată și un milion de tranzistori. Toată povestea a început din momentul în care compania nVIDIA a cumpărat compania 3Dfx. Originalul "Voodoo Graphics" avea un total de două milioane de tranzistori incluși în două cipuri, care rula la 50 MHz. Revenind în prezent, în lupta

## Rezultate obținute cu SLI

	rezoluții	Unitatea de măsură	GeForce 8800 GTX SLI	GeForce 8800 GTX	GeForce 7900 GT 512MB SLI	GeForce 7950 GX2
Serious Sam 2 HDR / 16x Aniso	1024x768	Cadre/s	231	237	207	205
	1600x1200	Cadre/s	230	211	179	86
	2560x1600	Cadre/s	164	139	83	49
Splinter Cell 3 - Chaos Theory HDR / 16x Aniso	1024x768	Cadre/s	271	183	176	162
	1600x1200	Cadre/s	180	98	97	89
	2560x1600	Cadre/s	101	53	49	45
Futuremark 3DMark06	setare implicită	Punctaj	13222	10684	9188	8246
	Shader Model 2.0	Punctaj	6019	4906	4021	3482
	Shader Model 3.0	Punctaj	7136	4906	4021	3482
F.E.A.R. 4x AA / 16x Aniso	1024x768	Cadre/s	210	153	153	143
	1600x1200	Cadre/s	145	79	80	72
	2560x1600	Cadre/s	61	31	27	23
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	1600x1200	Cadre/s	118	78	68	62
	1920x1200	Cadre/s	115	66	60	54
	2560x1600	Cadre/s	86	44	37	34
Prey 4x AA / 16x Aniso	1024x768	Cadre/s	204	154	129	128
	1600x1200	Cadre/s	171	105	97	88
	2560x1600	Cadre/s	101	53	49	45
FarCry HDR / 16x Aniso	1024x768	Cadre/s	124	133	115	115
	1600x1200	Cadre/s	124	111	90	83
	2560x1600	Cadre/s	106	60	45	40
Call of Duty 2	1024x768	Cadre/s	149	90	71	64
	1600x1200	Cadre/s	95	62	48	32
	2560x1600	Cadre/s	55	35	27	21



tehnologiei contra complexității ajungem la cipul G80 prezent în noile modele GeForce 8800 GTX și GTS produse de NVIDIA. Avem un singur cip cu 681 de milioane de tranzistori. Procesoarele "stream" rulează la frecvența de 1350 MHz, nucleul general la 575MHz, iar memoria la 2 x 900MHz.

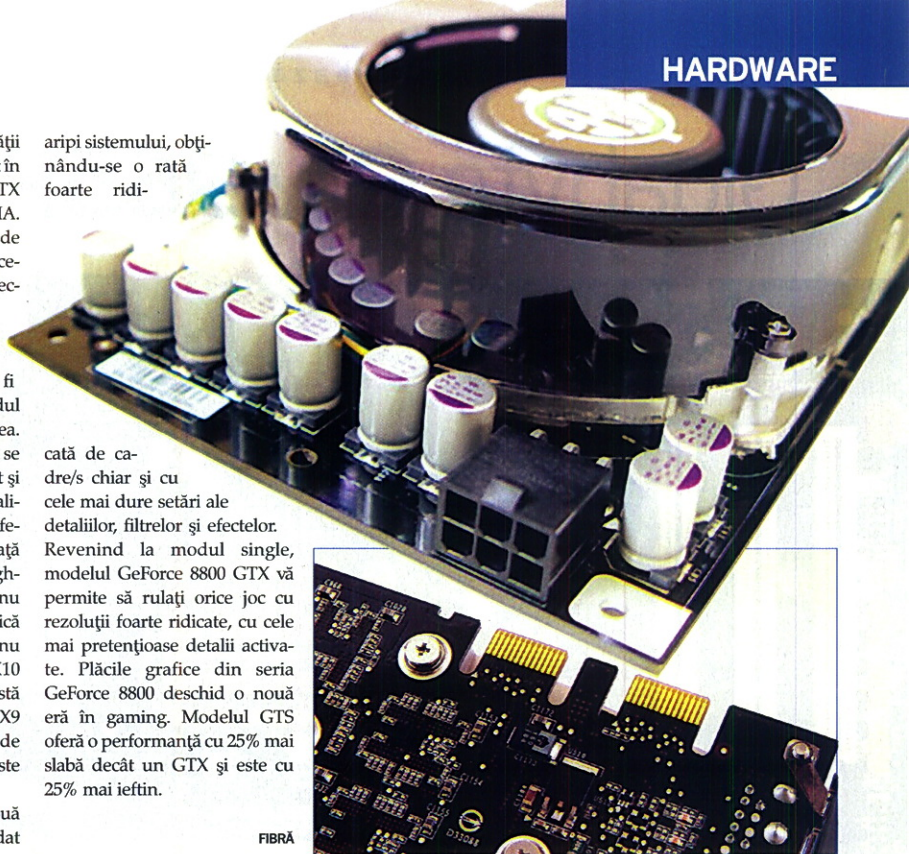
Două astfel de cipuri pot fi conectate între ele prin modul SLI, pentru a le crește puterea. Avem deci o placă grafică ce se descurcă atât în DirectX 9, cât și în DirectX 10, și care are o calitate deosebită a imaginii, oferind o performanță dublă față de cel mai recent produs "high-end" (GeForce 7900 GTX). Să nu uităm că această placă grafică este DX10 și, deocamdată, nu sunt disponibile titluri DX10 lansate oficial. Am testat această placă grafică doar în jocuri DX9 unde este nemaipomenit de rapidă, iar calitatea imaginii este neasemuită.

Combinăția SLI dintre două plăci grafice de acest gen a dat

aripi sistemului, obținându-se o rată foarte ridi-

cată de cadre/s chiar și cu cele mai dure setări ale detaliilor, filtrelor și efectelor. Revenind la modul single, modelul GeForce 8800 GTX vă permite să rulați orice joc cu rezoluții foarte ridicate, cu cele mai pretențioase detalii activate. Plăcile grafice din seria GeForce 8800 deschid o nouă eră în gaming. Modelul GTS oferă o performanță cu 25% mai slabă decât un GTX și este cu 25% mai ieftin.

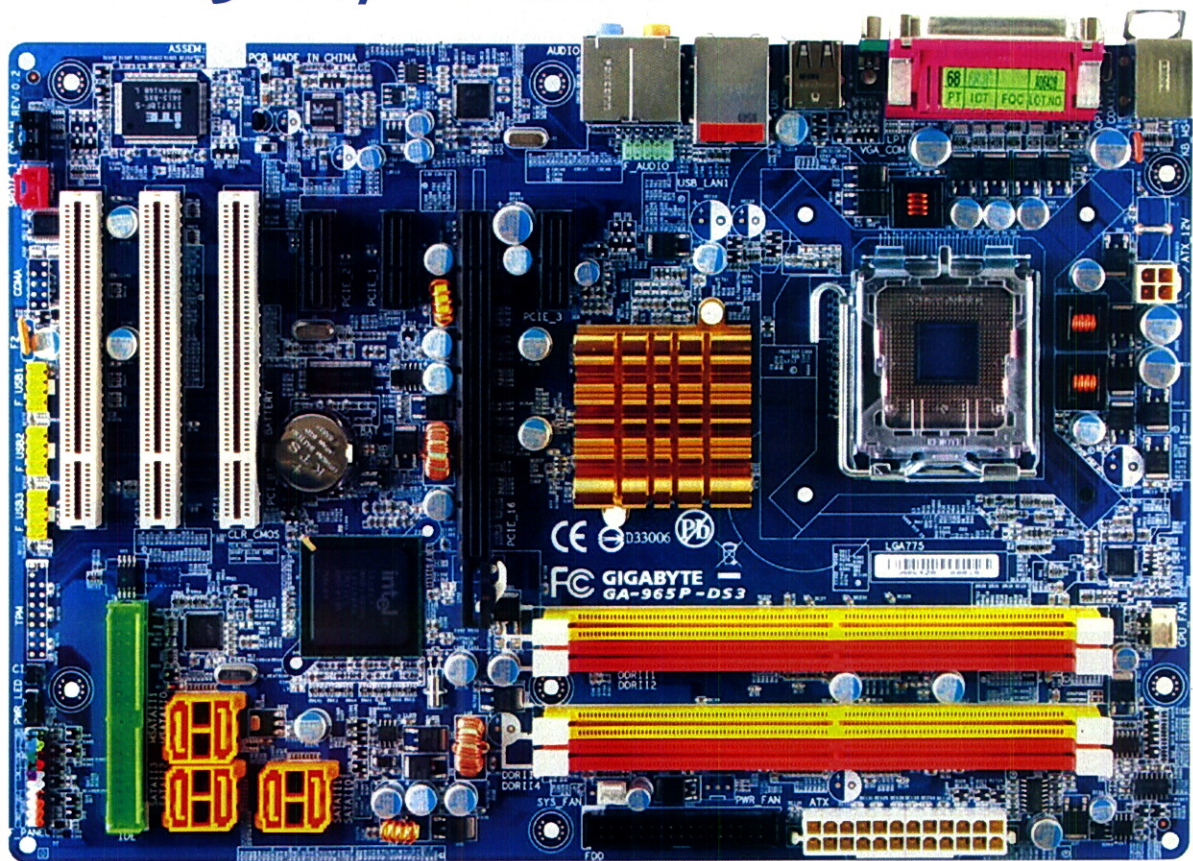
FIBRĂ



Call of Duty 2 are o grafică foarte complexă, iar placa grafică GeForce 7900 GS nu are suficientă memorie (256MB) pentru a putea stoca texturile la rezoluții foarte ridicate (2560x1600)



# Gigabyte GA-965P-DS3



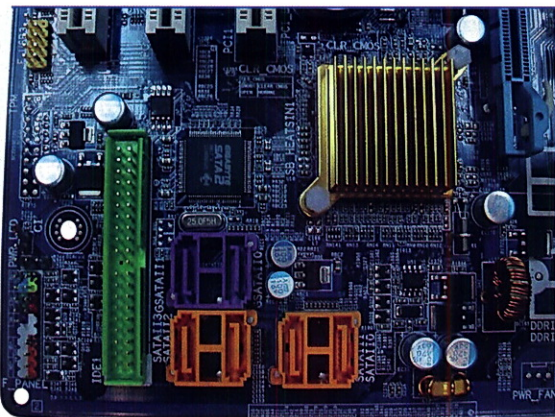
## Un nou născut în familia Intel 965

Linia de procesoare "Core 2" lansate de Intel reprezintă o revenire uimitoare în lupta împotriva procesoarelor produse de concurentul AMD, redobândind astfel supremația în ceea ce privește performanța și menținând o structură foarte competitivă a prețurilor. Procesoarele Intel Core 2 Duo și Extreme sunt cu siguranță în top pe lista fiecărui gamer. Aceste procesoare puternice necesită totodată o placă de bază cu un cipset pe măsură și care să fie capabil să concureze cu cipsetul i975X.

Este vorba despre cipseturile din familia 965, în care sunt incluse cipseturile Q965, G965 (cu interfață grafică integrată) și cel mai puternic cipset disponibil, P965. Placa de bază pe care o avem în acest test este Gigabyte GA-965P-DS3, cu cipset P965, a cărui performanță concurează cu cipsetul i975X.

Cipsetul Intel P965 suportă frecvențele FSB de 533, 800 și 1066 MHz, poate suporta toate procesoarele Core 2 Duo, Pentium D, Pentium 4/Extreme, Celeron D LGA775, iar modelele care urmează să fie lansate suportă memorie DDRII pe



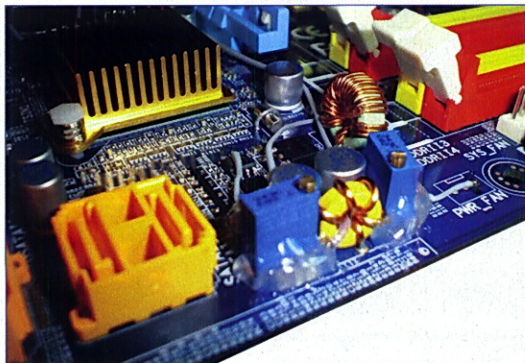


canal dual, cu frecvență de până la 800 MHz. Cipsetul suportă de asemenea "Intel Fast Memory Access", o caracteristică ce îmbunătățește performanța prin reducerea latenței memoriei și optimizarea lățimii de bandă a acesteia, precum și tehnologia "Flex Memory", care permite modulelor de memorie de capacitate diferită să opereze pe canal dual. O altă caracteristică importantă este "Intel Quiet Technology", care furnizează o ventilație deosebită cu viteze optimizate ale ventilatoarelor și zgomot redus. Singurul minus al acestui cipset este lipsa suportului multi-GPU (SLI sau Crossfire).

Placa de bază Gigabyte GA-P965-D3 din testul actual are un design deosebit și este construită cu condensatoare solide, care asigură o stabilitate mai

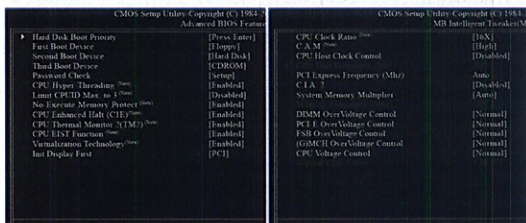
bună și o fiabilitate deosebită.

BIOS-ul acestei plăci de bază este cu siguranță "high-end" și oferă din abundență „tweak-uri” și setări pentru supratăcare. Dacă intrăm în detaliu vom ajunge la secțiunea numită de Gigabyte "Motherboard Intelligent Tweaker" sau, prescurtat, "M.I.T.", care cuprinde cele mai îndrăgite opțiuni referitoare la multiplicator și vitezele de ceas. Limita superioară a acestor setări este impresionantă, cum ar fi viteza FSB de până la 700 MHz, viteza de ceas pentru PCIe de până la 150 MHz și viteza memoriei DDRII de până la 1066 MHz. Există, de asemenea, o serie de setări pentru tensiunile memoriei, procesorului, FSB, PCIe și componentele Northbridge-ului, care se pot seta manual sau pot fi optimizate automat de către BIOS.



## Sistemul de test

<b>Procesor:</b> Core 2 Duo E6700 (2.66 GHz)	<b>CD/DVD:</b> AOpen 5232 Combo
<b>Memorie:</b> 2x512-MB Corsair DDR2-1066 (5-5-5-15), OCZ XTC DDR2-800 (4-4-4-12) și Crucial Ballistix DDR2-667 (4-4-4-12)	<b>Sursă de tensiune:</b> Enermax EG651P-VE-24P; 550 W EPS12V
<b>Placă grafică:</b> Biostar GeForce 7900 GT 256MB PCIe	<b>DirectX:</b> 9.0c
<b>Driveri NVIDIA de referință:</b> ForceWare 91.47	<b>Sistem de Operare:</b> Windows XP Pro SP
<b>Hard disc:</b> Maxtor MaxLine III 250GB	<b>PCMark05 Pro - Versiune 1.1.0</b>
<b>Interfață IDE:</b> Serial ATA-150	<b>SiSoft SANDRA 2007 Specifics - SP1</b>
	<b>Everest Ultimate Edition 2006 - 3.1</b>
	<b>Specificații ScienceMark 2 - 21 Martie</b>



Există, de asemenea, o serie de setări pentru tensiunile memoriei, procesorului, FSB, PCI Express și componentele Northbridge-ului, care se pot seta manual sau pot fi optimizate automat de către BIOS.

SiSoft SANDRA 2007		CACHE/LĂȚIME DE BANDĂ MEMORIE	
PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	PUNCTAJ		
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	25980		
Gigabyte P965 (DDR2-800)	26052		
Gigabyte P965 (DDR2-667)	24602		
Intel i975X (DDR2-800)	25598		
Intel i975X (DDR2-667)	24184		

PCMark05 Pro		MEMORIE	
PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	PUNCTAJ		
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	5706		
Gigabyte P965 (DDR2-800)	5741		
Gigabyte P965 (DDR2-667)	5594		
Intel i975X (DDR2-800)	5751		
Intel i975X (DDR2-667)	5606		

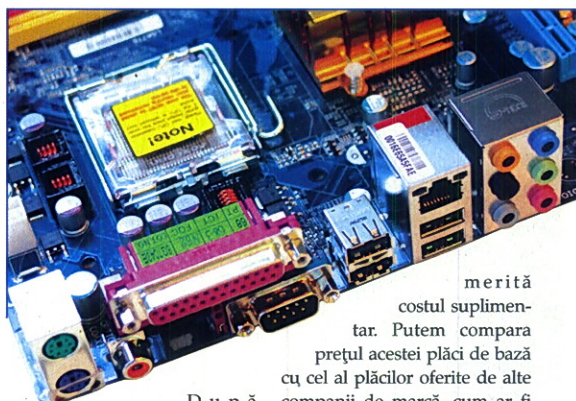


ScienceMark2		LĂȚIME DE BANDĂ MEMORIE
PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	PUNCTAJ	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	5279	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	5237	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	5040	
Intel i975X (DDR2-800)	5275	
Intel i975X (DDR2-667)	5075	

Everest Ultimate Edition 3.1		CITIRE MEMORIE
PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	PUNCTAJ	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	7674	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	7302	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	6736	
Intel i975X (DDR2-800)	7401	
Intel i975X (DDR2-667)	6838	

Everest Ultimate Edition 3.1		SCRIERE MEMORIE
PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	PUNCTAJ	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	4860	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	4858	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	4850	
Intel i975X (DDR2-800)	4860	
Intel i975X (DDR2-667)	4856	

Everest Ultimate Edition 3.1		LATENȚĂ MEMORIE
PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	NS (TIMP MAI MIC = PERFORMANȚĂ MAI BUNĂ)	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	64,8	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	63,2	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	64,7	
Intel i975X (DDR2-800)	60,6	
Intel i975X (DDR2-667)	65,7	



merită  
costul suplimentar. Putem compara prețul acestei plăci de bază cu cel al plăcilor oferite de alte companii de marcă, cum ar fi MSI P965 Platinum (150USD), ASUS P5B (150USD), ABIT AB9 Pro (155USD) și ASUS P5B-E (160USD), pentru a observa cât de bine este poziționată placa noastră în clasa concurenței. Cipsetul Intel 965P este

După cum știm, setările ascunse din BIOS pot fi accesate prin apăsarea tastelor "Ctrl-F1" care va dezvălui toate setările necesare unei supraalimentări riguroase.

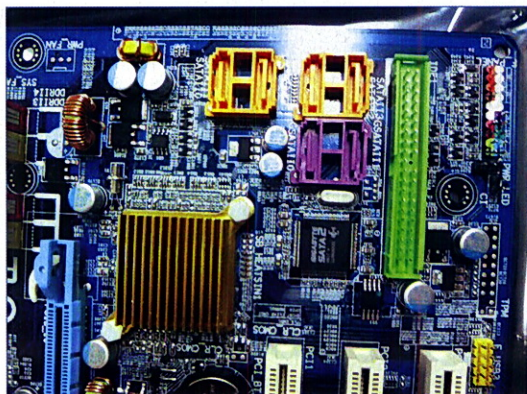
#### Concluzii

Prețul unei plăci de bază Gigabyte GA-965P-DS3 este de aproximativ 150USD, ceea ce așează această placă în topul plăcilor de bază cu cipset Intel 965P. Gigabyte oferă o placă de bază standard GA-965P-S3 la prețul de 120USD, dar calitatea modelului din testul nostru își

o combinație interesantă între performanță și caracteristici, și se poate achiziționa la un preț care va



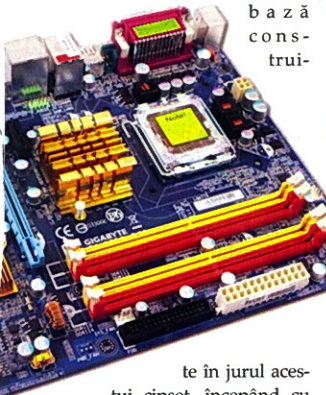




face fericit orice cumpărător. Gigabyte oferă o gamă vastă de plăci de bază construite

pentru modul SLI sau Cross-Fire, dar Gigabyte va satisface doleanțele celor care caută o platformă performantă Core2.

FIBRĂ



te în jurul acestui cipset, începând cu modelul GA-965P-S3 și terminând cu modelul GA-965P-DQ6 (cel mai dotat model, dar și cel mai scump), însă modelul GA-965P-DS3 se află undeva între cele două mai sus menționate, în timp ce are un preț mai scăzut. Desigur, aceste plăci de bază nu beneficiază de suport

#### Specificații pe scurt ale plăcii de bază:

Caracteristici	Gigabyte GA-965P-DS3
Tip BIOS	Award F7
Versiune BIOS	4
Sloturi de Memorie	1xPCIe x16/3xPCIe x1 3xPCI
Sloturi de Expansiune	DDR2-1066
Viteză DDR2 suportată	Nu
Ventilator pe Northbridge	P965
Northbridge Intel	ICH8
Southbridge Intel	100-700 MHz
Viteză FSB	Da - BIOS
Selecția Multiplicatorului	0,5V-2,0V
Tensiune procesor	1,8V-2,5V
Tensiune DDR	1,8V-1,9V
Tensiune PCIe	Da
Supratactarea Memoriei în BIOS	Da
Supratactarea PCIe în BIOS	Da
Componențe Standard/Optionale	Intel HD Audio
Interfață Audio On-Board	Gigabit LAN
Placă de rețea On-Board	Da
RAID On-Board	Da
SATA 3.0 Gb/s	10 Porturi
USB 2.0	Nu
IEEE 1394	24-pini
Conector de tensiune	



### UT2004 BotMatch 1024x768x32

PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	CADRE/S	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	288,4	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	289,6	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	286,4	
Intel i975X (DDR2-800)	288,3	
Intel i975X (DDR2-667)	285	

### FarCry 1024x768x32

PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	CADRE/S	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	137,4	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	139,6	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	135,1	
Intel i975X (DDR2-800)	136,7	
Intel i975X (DDR2-667)	132,5	

### Doom 3 1024x768x32

PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	CADRE/S	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	163,9	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	165	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	162,5	
Intel i975X (DDR2-800)	163,8	
Intel i975X (DDR2-667)	161,7	

### F.E.A.R. 1024x768x32

PLACĂ DE BAZĂ / CIPSET	CADRE/S	
Gigabyte P965 (DDR2-1066)	125	
Gigabyte P965 (DDR2-800)	126	
Gigabyte P965 (DDR2-667)	124	
Intel i975X (DDR2-800)	125	
Intel i975X (DDR2-667)	124	



# ATI Radeon X1650 XT

## Un nou campion al categoriei mijlocii

Un nou membru al familiei Radeon este lansat de către compania ATI, și anume X1650 XT, care este de fapt o variantă îmbunătățită a sărăcăciusului model anterior, ATI Radeon X1650 Pro. ATI Radeon X1650

XT este bazată pe procesorul grafic cu nume de cod RV560, care este mult mai puternic decât oricare alt procesor din familia X1600. Acest procesor are 24 de procesoare pixel shader, 8 vertex shader și 8 unități de texturare, și rulează la frecvența de 575MHz. Placa grafică este

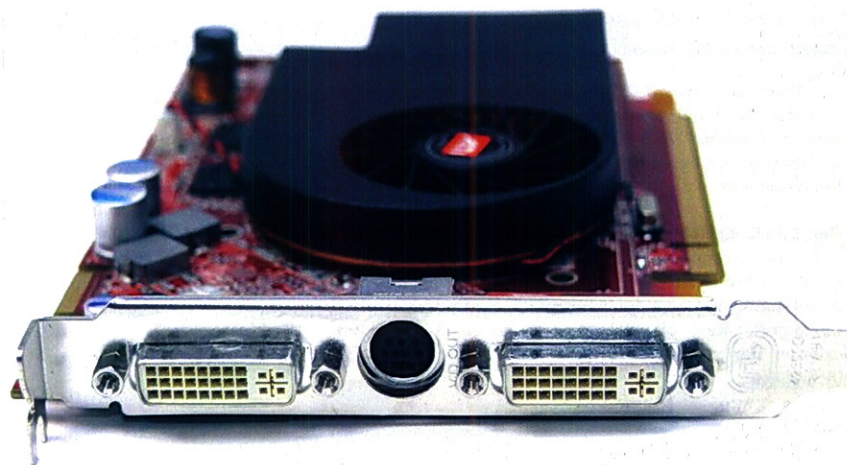
înzestrată cu 256MB GDDR3 cu frecvența de 675MHz (1,35GHz DDR), care comunică cu procesorul grafic printr-o interfață pe 128 de biți. Această configurație oferă plăcii o lățime de bandă a memoriei de 21,6GB/s. Placa grafică ATI Radeon X1650 XT are o pereche de ieșiri DVI dual-

link, suport HDCP, ieșire HD/TV și conectorii necesari pentru suportul CrossFire. Radiatorul de pe această placă grafică este din cupru și este foarte eficient și silențios. Consumul de energie al plăcii X1650 XT este de asemenea foarte redus. Dacă ținem cont

## Caracteristici plăci video

	Radeon X1650 XT	Radeon X1650 Pro	GeForce 7600 GT	GeForce 7900 GS
Frecvența procesorului grafic	575MHz	600MHz	560MHz	450MHz
Frecvența memoriei	675MHz	700MHz	700MHz	660MHz
Vertex Shaders	8	5	5	7
Pixel Shaders	24	12	12	20
Pixel Fill Rate	4,5 Biliioane/s	2,4 Biliioane/s	4,5 Biliioane/s	7,2 Biliioane/s
Preț aproximativ	160USD	140USD	160USD	210USD



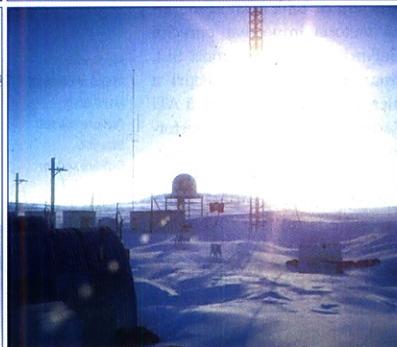
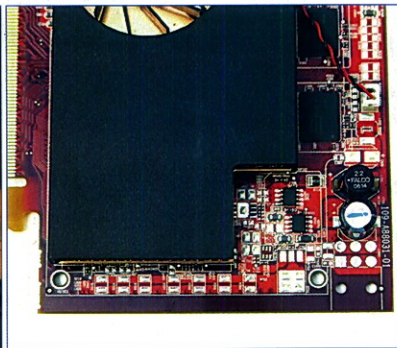
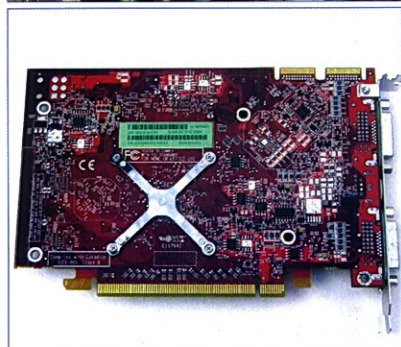


de preț de aproximativ 160USD, această placă grafică concurează cu modelul GeForce 7600 GT produs de NVIDIA. Pentru a depista cu ușurință nivelul la care se află placa grafică X1650 XT față de

concurență, am inserat în tabel câteva caracteristici importante ale unor modele de plăci grafice.

Plăcile grafice NVIDIA sunt testate cu placa de bază ASUS A8N32-SLI cu cipset nForce 4

SLIx16, iar plăcile grafice ATI sunt testate cu placa de bază ASUS A8R32-MVP, bazată pe cipsetul CrossFire Xpress 3200. În BIOS am setat opțiunea "High Performance Defaults" la fiecare dintre plăcile de bază.



<b>Half-Life 2: Episode One</b> (cadre/s)	
1280x1024 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	42,69
Radeon X1650 Pro	26,9
Radeon X1950 Pro	64,38
GeForce 7600 GT	41,57
GeForce 7900 GS	58,26
GeForce 7900 GT	66,41
GeForce 7950 GT	75,85
<b>Half-Life 2: Episode One</b> (cadre/s)	
1600x1200 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	36,1
Radeon X1650 Pro	18,59
Radeon X1950 Pro	48,15
GeForce 7600 GT	29,87
GeForce 7900 GS	40,86
GeForce 7900 GT	47,29
GeForce 7950 GT	56,23
<b>FarCry v1.33</b> (cadre/s)	
1280x1024 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	51,93
Radeon X1650 Pro	37,77
Radeon X1950 Pro	84,73
GeForce 7600 GT	48,29
GeForce 7900 GS	76,16
GeForce 7900 GT	82,59
GeForce 7950 GT	91,4
<b>FarCry v1.33</b> (cadre/s)	
1600x1200 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	39,84
Radeon X1650 Pro	25,04
Radeon X1950 Pro	66,25
GeForce 7600 GT	36,41
GeForce 7900 GS	56,31
GeForce 7900 GT	58,81
GeForce 7950 GT	67,84
<b>F.E.A.R.</b> (cadre/s)	
v1.07 1280x1024 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	33
Radeon X1650 Pro	26
Radeon X1950 Pro	51
GeForce 7600 GT	31
GeForce 7900 GS	46
GeForce 7900 GT	51
GeForce 7950 GT	58
<b>F.E.A.R.</b> (cadre/s)	
v1.07 1600x1200 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	23
Radeon X1650 Pro	16
Radeon X1950 Pro	36
GeForce 7600 GT	22
GeForce 7900 GS	32
GeForce 7900 GT	36
GeForce 7950 GT	40
<b>Prey</b> (cadre/s)	
1280x1024 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	35,7
Radeon X1650 Pro	26,6
Radeon X1950 Pro	54,9
GeForce 7600 GT	35,5
GeForce 7900 GS	52,3
GeForce 7900 GT	57,3
GeForce 7950 GT	64,8
<b>Prey</b> (cadre/s)	
1600x1200 4x AA/16x Aniso	
Radeon X1650 XT	26,8
Radeon X1650 Pro	16,5
Radeon X1950 Pro	41,3
GeForce 7600 GT	26,5
GeForce 7900 GS	39,3
GeForce 7900 GT	42,9
GeForce 7950 GT	48,9



Futuremark 3DMark06	(punctal)
Scor general 1280x1024 SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	5717
Radeon X1950 Pro CrossFire	8006
GeForce 7600 GT SLI	5826
GeForce 7950 GT SLI	8502
Futuremark 3DMark06	(punctal)
Shade Model 2.0 1280x1024 SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	2310
Radeon X1950 Pro CrossFire	3437
GeForce 7600 GT SLI	2538
GeForce 7950 GT SLI	3947
Futuremark 3DMark06	(punctal)
HDR Shade Model 3.0 1280x1024 SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	2384
Radeon X1950 Pro CrossFire	3731
GeForce 7600 GT SLI	2270
GeForce 7950 GT SLI	3875



Half-Life 2: Episode One	(cadre/s)
1280x1024 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	77,71
Radeon X1950 Pro CrossFire	100,11
GeForce 7600 GT SLI	71,61
GeForce 7950 GT SLI	88,54
Half-Life 2: Episode One	(cadre/s)
1600x1200 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	51,85
Radeon X1950 Pro CrossFire	71,98
GeForce 7600 GT SLI	51,03
GeForce 7950 GT SLI	82,33
FarCry v1.33	(cadre/s)
1280x1024 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	87,43
Radeon X1950 Pro CrossFire	104,24
GeForce 7600 GT SLI	91,84
GeForce 7950 GT SLI	99,51
FarCry v1.33	(cadre/s)
1600x1200 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	69,49
Radeon X1950 Pro CrossFire	100,45
GeForce 7600 GT SLI	68,42
GeForce 7950 GT SLI	93,67
F.E.A.R. v1.07	(cadre/s)
1280x1024 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	37
Radeon X1950 Pro CrossFire	59
GeForce 7600 GT SLI	60
GeForce 7950 GT SLI	91
F.E.A.R. v1.07	(cadre/s)
1600x1200 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	34
Radeon X1950 Pro CrossFire	49
GeForce 7600 GT SLI	43
GeForce 7950 GT SLI	75
Prey	(cadre/s)
1280x1024 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	68,1
Radeon X1950 Pro CrossFire	99,6
GeForce 7600 GT SLI	68,1
GeForce 7950 GT SLI	113,7
Prey	(cadre/s)
1600x1200 4x AA/16x Aniso SLI/CrossFire	
Radeon X1650 XT CrossFire	51,6
Radeon X1950 Pro CrossFire	78,5
GeForce 7600 GT SLI	51,4
GeForce 7950 GT SLI	93,1

## Comentarii tablele

### 3DMark06 versiunea 1.0.2

Testul 3DMark06 a fost rulat în rezoluția 1280x1024, iar filtrele AA și anizotropice au fost dezactivate.

### Half-Life 2: Episode 1

În cazul acestui joc, plăcile grafice au fost testate pe parcursul unui timedemo lung, care a purtat aceste plăci prin exterior, dar și prin spații închise.

### FarCry v. 1.33

FarCry este cel mai impresionant joc din punct de vedere vizual, lansat în ultimii ani. Acest joc ne dă gustul a ceea ce urmează să vedem în jocurile de nouă generație pentru PC. Am testat plăcile grafice folosind un demo aleator din zona "Catacombs".

### F.E.A.R. v. 1.07

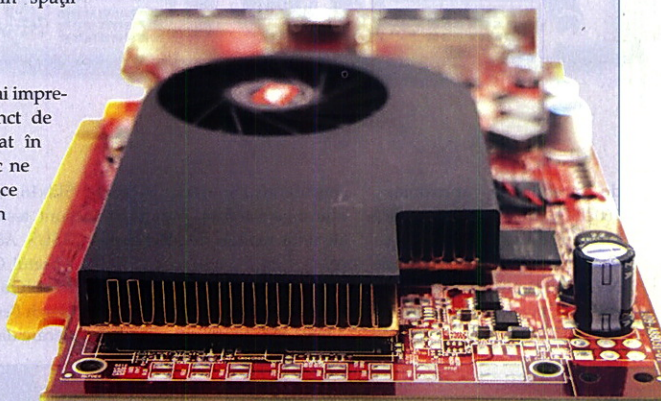
Setările din F.E.A.R. au fost ridicate la valori maxi-

me, doar opțiunea "soft shadow" a fost dezactivată (această opțiune nu permite deocamdată activarea filtrului antialiasing).

### Prey

Acest joc este bazat pe o versiune îmbunătățită și modificată a motorului folosit pentru Doom 3, cu texturi,

umbre și lumini foarte detaliate, dar față de Doom 3, Prey are mai multe niveluri exterioare. Jocul a fost setat la calitate maximă, cu rezoluțiile 1280x1024 și 1600x1200, cu filtrele anizotropice și antialiasing activate (4X AA și 16X anizotropice).



## Concluzii

Pe parcursul tuturor testelor, modelul ATI Radeon X1650 XT este evident mai rapid decât un GeForce 7600 GT. O pereche de plăci grafice ATI Radeon X1600 XT au rulat în mod CrossFire suficient de bine încât să mențină victoria împotriva perechii GeForce 7600 GT în mod SLI, chiar dacă în unele locuri a pierdut teren. Placa grafică ATI Radeon X1650 XT are o performanță bună, nu necesită tensiune suplimentară, ocupă un singur slot și are suport nativ CrossFire la un preț de aproximativ 160USD.

FIBRĂ

### Sistemele de test

Procesor:	AMD Athlon 64 FX-60 (2.6GHz x 2)
Plăci de bază:	Asus A8N32-SLI cipset nForce4 SLIX16 Asus A8R32-MVP ATI CrossFire Xpress 3200
Plăci grafice:	GeForce 7600 GT (x2) GeForce 7950 GT (x2) GeForce 7900 GT GeForce 7900 GS Radeon X1650 XT (x2) Radeon X1650 Pro Radeon X1950 Pro (x2)
Memorie:	2048MB Corsair XMS PC3200 RAM CAS 2
Placă de sunet:	Integrată
Hard disc:	Western Digital "Raptor" 74GB - 10,000RPM - SATA
Driver clipset:	nForce Drivers v6.86
DirectX:	DirectX 9.0c (August Redist.)
Driver video:	NVIDIA Forceware v. 91.45 ATI Catalyst v. 6.8/6.9B
Sistem de operare:	Windows XP Professional SP2
Benchmark-uri folosite:	3DMark06 v1.0.2 FarCry v1.33 F.E.A.R. v1.07 Half Life 2: Episode 1 Prey Test aleator (HH demo exclusiv)

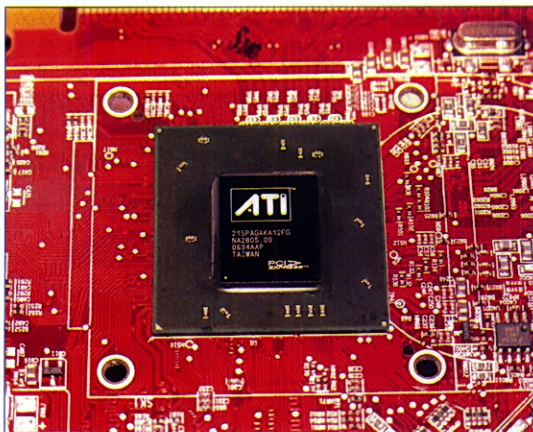
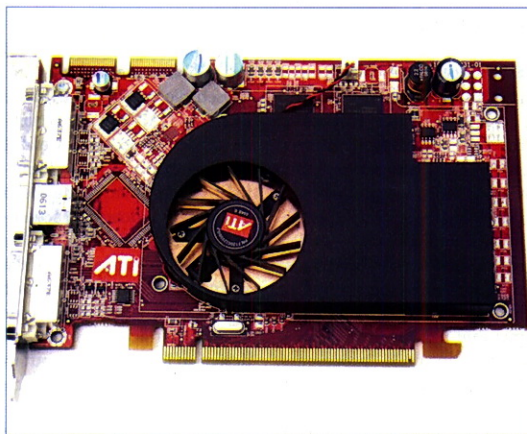




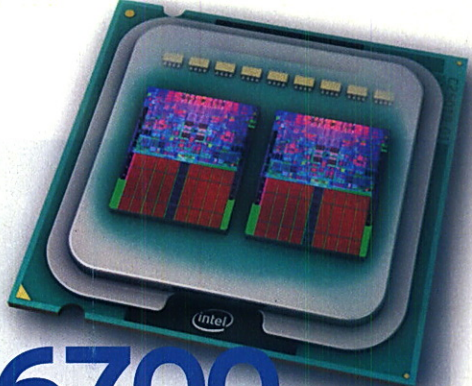
Futuremark 3DMark06 Scor general 1280x1024	(punctaj)
Radeon X1650 XT	3238
Radeon X1650 Pro	2527
Radeon X1950 Pro	4724
GeForce 7600 GT	3322
GeForce 7900 GS	4261
GeForce 7900 GT	4561
GeForce 7950 GT	5274

Futuremark 3DMark06 Shader Model 2.0 1280x1024	(punctaj)
Radeon X1650 XT	1206
Radeon X1650 Pro	931
Radeon X1950 Pro	1797
GeForce 7600 GT	1328
GeForce 7900 GS	1667
GeForce 7900 GT	1806
GeForce 7950 GT	2154

Futuremark 3DMark06 HDR Shader Model 3.0 1280x1024	(punctaj)
Radeon X1650 XT	1234
Radeon X1650 Pro	928
Radeon X1950 Pro	1945
GeForce 7600 GT	1206
GeForce 7900 GS	1670
GeForce 7900 GT	1969
GeForce 7950 GT	2134







# Intel Core 2 Extreme QX6700

**Patru "supape" (nuclee) pentru Desktop-uri; Core 2 Duo este cel mai puternic procesor pentru desktop, iar pentru a-și păstra poziția de lider, Intel a optat să lanseze procesorul extrem cu patru nuclee, fapt ce nu îi va permite prea curând lui AMD să se ridice din groapa în care se află acum**

## Uno, Dos, Tres, „Quadro”

În urmă cu șase luni, când a fost lansată familia de procesoare Core 2 Duo, acestea au reușit prin performanță (și nu numai) să doboare procesoarele fabricate de rivalul AMD. Succesul acestor procesoare nu a fost legat numai de performanță, ci și de consumul mic de curent. Financiar vorbind, procesoarele Intel Core 2 Duo concurează cot la cot cu AMD Athlon 64 X2, diferențele de preț fiind destul de mici între cei doi rivali. De curând, Intel a lansat un procesor cu patru nuclee destinat sistemelor de birou. Probabil că Intel anticipează cu această lansare viitoarele procesoare pentru desktop, care vor dispune în

mod obișnuit de patru nuclee. Acest procesor cu patru nuclee are nume de cod Kentsfield și este o versiune extremă destinată celor înfometați de performanță.

Numele oficial al seriei Kentsfield va fi cunoscut în mod curent sub numele de Core 2 Quad, iar pentru segmentul celor pretențioși se va numi Core 2 Extreme. Primul procesor Kentsfield, tactat la 2,66 GHz, se va numi Core 2 Extreme QX6700 și va costa 999 USD, la fel ca 2,93 GHz Core 2 Extreme X6800. QX6700 va fi urmat în segmentul obișnuit de 2,4 GHz Core 2 Quad Q6600, care va fi lansat la începutul trimestrului 1 al anului 2007 și va

costa aproximativ 850 USD.

## Să aruncăm o privire asupra „motorului” Kentsfield

Kentsfield este fabricat în procesul tehnologic de 65nm și integrează două nuclee duale Conroe într-un singur procesor. Prin folosirea a două „pastile” individuale Conroe, Intel a reușit să creeze Kentsfield, și să reducă resursele de invenții ale inginerilor. Din moment ce nu mai este necesar să recreeze și să testeze noile procesoare, Intel a reușit într-un timp extrem de scurt să lanseze pe piață primul procesor cu patru nuclee. Procesorul Kentsfield dispune de două nuclee (pastile) Conroe care conțin, la rândul

lor, alte două nuclee; astfel, procesorul Kentsfield are fizic 582 de milioane de tranzistoare. Cipseturile care sunt alăturate soclului LGA775 se pot actualiza pentru procesorul Core 2 Duo cu patru nuclee, Kentsfield, astfel plăcile de bază având nevoie doar de o actualizare a BIOS-ului. Atenție! Nu toate plăcile de bază vor putea să furnizeze curentul necesar pentru a alimenta un procesor cu patru nuclee, pentru că design-ul lor a fost conceput în special pentru procesoare cu două nuclee.

*Sfat: verificați compatibilitatea plăcii de bază cu procesorul QX6700!*

### FUTUREMARK 3DMark05 v. 1.2.0 implicit (Scor procesor)

PROCESOR	PUNCTAJ	
Core 2 Extreme QX6700	12437	<div></div>
Core 2 Extreme X6800	13148	<div></div>
Core 2 Duo E6700	11852	<div></div>
Core 2 Duo E6600	10967	<div></div>
Athlon 64 FX-62	8234	<div></div>

### FUTUREMARK PCMark05 implicit (Scor procesor)

PROCESOR	PUNCTAJ	
Core 2 Extreme QX6700	8592	<div></div>
Core 2 Extreme X6800	7570	<div></div>
Core 2 Duo E6700	7176	<div></div>
Core 2 Duo E6600	6699	<div></div>
Athlon 64 FX-62	5741	<div></div>



## Comparație între procesoare cu mai multe nuclee

Nume procesor	Core 2 Extreme (patru nuclee)	Core 2 Extreme (nucleu dual)	Core 2 Duo (nucleu dual)	Pentium Extreme Edition	AMD Athlon 64 FX
Model procesor	QX6700	X6800	E6600, E6700	965	FX-62
Frecvență procesor	2,67 GHz	2,93 GHz	2,40 GHz, 2,67 GHz	3,73 GHz	2,8 GHz
Număr nuclee	4	2	2	2	2
Tehnologie Hyper-Threading	Nu	Nu	Nu	Da	-
Număr de procesoare logice	4	2	2	4	2
FSB (MHz)	1066	1066	1066	1066	-
Magistrala HyperTransport	-	-	-	-	1 GHz (2000MT/s)
Memorie tampon L2	4MB x 2	4MB	4MB	2MB x 2	1MB x 2
Controler de memorie	Canal dual exterm (până la DDR2-800)	Canal dual exterm (până la DDR2-800)	Canal dual exterm (până la DDR2-800)	Canal dual exterm (până la DDR2-667)	Canal dual integrat (până la DDR2-800)
Intel EM64T / AMD64	Da	Da	Da	Da	Da
Tehnologia Enhanced Intel SpeedStep (EIST) / AMD Cool 'n' Quiet	Da	Da	Da	Nu	Da
Socul	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775	AM2
Proces tehnologic	65nm	65nm	65nm	65nm	90nm SOI
Nume de cod procesor	Kentsfield	Conroe	Conroe	Presler	Windsor
Număr de tranzistori	582 milioane	291 milioane	291 milioane	376 milioane	227,4 milioane

Fiecare nucleu din cele patru conține o memorie tampon L1 dedicată de 64KB, memoria tampon L2 combinată având un total de 8MB; cu toate că nucleele sunt perechi ele nu operează interconectate, fiecare pereche având acces doar la 4MB de memorie tampon L2, la fel ca în cazul procesoarelor Core 2 Duo.

Mai mult, de aici putem reține că nu este o diferență majoră între procesoarele Core 2 Quad și Core 2 Duo, exceptând numărul de nuclee. Toate caracteristicile avansate ale micro-arhitecturii de nucleu se găsesc aici:

Wide Dynamic Execution, Smart Memory Access, Advanced Smart Cache și Advanced Digital Media Boost. Procesorul include tehnologiile: SSE3, EM64T, XD-bit și Virtualization (VT).

## Cum am testat?

Am comparat performanța

noului venit Core 2 Extreme QX6700 cu actualul Core 2 Extreme și cu procesorul AMD Athlon 64 FX-62. Configurațiile de test sunt următoarele:

## Configurația I

Placă de bază: Intel Dekstop Board D975XBX2 (cipset Intel 975X Express)

Procesor: Intel Core 2 Extreme QX6700

Memorie: 2 x 512MB Corsair DDR2-800 non-ECC (CAS 4-4-12)

Hard disc: Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (am creat o singură partiție NTFS)

Placă video: MSI GeForce 7900 GT 256MB - cu driver NVIDIA 84.21

Sistem de operare: Microsoft Windows XP Professional cu Service Pack 2

## Configurația II

Placă de bază: Intel Desktop

Board D975XBX (cipset Intel 975X Express)

Procesoare: Intel Core 2 Extreme X6800, Core 2 Duo E6700 și E6600

Memorie: 2 x 512MB Corsair DDR2-800 non-ECC (CAS 4-4-12)

Hard disc: Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (am creat o singură partiție NTFS)

Placă video: MSI GeForce 7900 GT 256MB - cu driver NVIDIA 84.21

Sistem de operare: Microsoft Windows XP Professional cu Service Pack 2

## Configurația III

Placă de bază: ASUS M2N32-SLI Deluxe (cipset nForce 590 SLI)

Procesor: AMD Athlon 64 FX-62

Memorie: 2 x 512MB Corsair DDR2-800 non-ECC (CAS 4-4-12)

Hard disc: Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (am creat o

singură partiție)

Placă video: MSI GeForce 7900 GT 256MB - cu driver NVIDIA 84.21

Sistem de operare: Microsoft Windows XP Professional cu Service Pack 2

## Am folosit următoarele jocuri/ programe de test:

Futuremark PCMark 2005 (numai testul de procesor și memorie)

XMpeg 5.0.3 (codare DivX 6.2.5)

Futuremark 3DMark05

Futuremark 3DMark06

Unreal Tournament 2004

Quake 4 ver.1.20

E.E.A.R.

## Comentarii rezultate tabele

Futuremark PCMark 2005 (Scor procesor și memorie)

În segmentul procesării, din acest test, QX6700 a punctat cu 1000 de puncte mai bine decât restul concurenților. AMD-ul

## FUTUREMARK PCMark05 implicit (Scor memorie)

PROCESOR	PUNCTAJ	
Core 2 Extreme QX6700	5747	
Core 2 Extreme X6800	6051	
Core 2 Duo E6700	5754	
Core 2 Duo E6600	5433	
Athlon 64 FX-62	5191	

## FUTUREMARK 3DMark06 v. 1.0.2 implicit (Scor procesor)

PROCESOR	PUNCTAJ	
Core 2 Extreme QX6700	4154	
Core 2 Extreme X6800	2608	
Core 2 Duo E6700	2379	
Core 2 Duo E6600	2147	
Athlon 64 FX-62	2165	



## UNREAL TOURNAMENT 2004 1600 x 1200 x 32 biți

PROCESOR	CADRE/S	
Core 2 Extreme QX6700	118,57	
Core 2 Extreme X6800	117,19	
Core 2 Duo E6700	108,84	
Core 2 Duo E6600	99,97	
Athlon 64 FX-62	106,70	

## Xmpeg 5.03 w/ DivX 6.2.5 (DivX timp de codare - minute)

PROCESOR	CADRE/S	(MAI PUȚIN E MAI BINE)
Core 2 Extreme QX6700	6:29	
Core 2 Extreme X6800	6:43	
Core 2 Duo E6700	7:21	
Core 2 Duo E6600	7:59	
Athlon 64 FX-62	9:37	

## FUTUREMARK 3DMark06 v. 1.0.2 Implicit (Scor total)

PROCESOR	PUNCTAJ	
Core 2 Extreme QX6700	4918	
Core 2 Extreme X6800	4676	
Core 2 Duo E6700	4625	
Core 2 Duo E6600	4559	
Athlon 64 FX-62	4602	

## QUAKE 4 versiunea 1.20 rezoluție 1024 x 768

PROCESOR	CADRE/S	
Core 2 Extreme QX6700	88,2	
Core 2 Extreme X6800	88,6	
Core 2 Duo E6700	81	
Core 2 Duo E6600	76,2	
Athlon 64 FX-62	74,3	

FX-62 a obținut un punctaj mai modest: este evident că un procesor normal Core 2 Duo, de la compania Intel este mai puternic decât un procesor extrem de la AMD și, în plus, Core 2 Duo este semnificativ mai ieftin decât AMD Athlon FX-62!

Pe de altă parte, în testul de memorie din PC Mark05 rezultatele sunt strânse; aici, cele patru nuclee ale procesorului QX6700 nu au reușit să devanseze procesorul extrem Core 2 Extreme, cu toate că acesta dispune doar de două motoare de procesare. Din nou, și aici Athlon-ul 64 FX-62 a fost codaș.

## Rezultate - Xmpeg 5.03

În acest test este evident că DivX-ul este capabil să folosească din plin cele patru „reactoare” ale lui Core 2 Extreme QX6700, depășind varianta extremă cu două nuclee X6800. Oricum, nu cred că se justifică cei 400 USD în plus pentru QX6700 comparativ cu E6700. Dacă ne uităm la performanța lui E6700, trebuie să spunem că acesta a fost mai lent cu aproximativ un minut decât QX6700. Pentru această conversie am folosit un fișier cu o capacitate de 1GB!

## Futuremark 3DMark05 și 3DMark06

3DMark05 este un exemplu al vechii generații de jocuri care nu este optimizat să controleze procesarea cu patru nuclee. După cum se observă, Core 2 Extreme QX6700 a depășit cu puțin E6700. „Extrema” AMD s-a clasat din nou pe ultimul loc.

3DMark06 a profitat din plin de avantajul celor patru nuclee, astfel, QX6700 a obținut cu 60% mai mult decât X6800. Cu toate acestea, diferența dintre procesorul Core 2 Duo E6700 și cel Extrem X6800 nu este prea mare aici, ceea ce demonstrează că în testele sintetice un procesor extrem Core 2 Duo nu te ajută prea mult.

## Unreal Tournament 2004

După cum putem observa din tabel, rezultatul obținut de QX6700 este abia cu 1 cadru/s mai rapid decât X6800. Aici AMD a reușit să se apropie de performanța lui E6700.

## Quake 4

Quake 4 este un shooter destul de popular, fiind printre primele jocuri care au introdus suportul pentru procesoarele cu mai multe nuclee. Dacă aruncăm o privire asupra rezultatelor vom observa că QX6700 are o performanță mai bună decât E6700; din păcate, jocul nu profită de avantajul celor patru nuclee de care dispune QX6700, pentru că procesorul extrem cu două nuclee X6800 are o performanță cu ceva mai bună decât cel cu patru nuclee. De altfel, dacă ne uităm la rezultatele cu suportul SMP activat, situația se schimbă, însă diferența dintre rezultate este mică, de numai 8 cadre/s între cel mai performant procesor și cel mai slab.

## F.E.A.R.

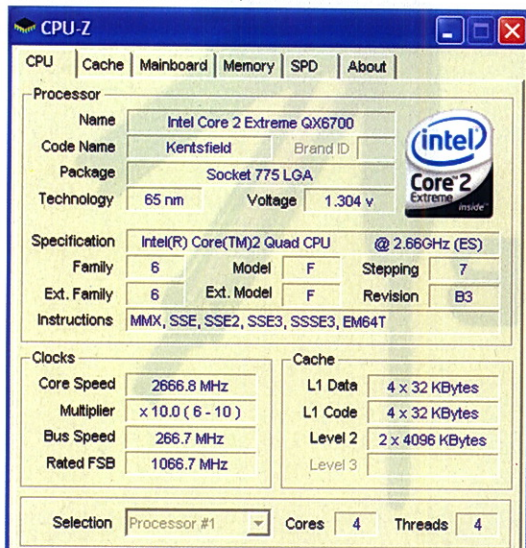
F.E.A.R. rulează bine dacă dispui de o placă grafică performantă, nu de un procesor puternic! În testul nostru, indiferent de puterea procesorului rezultatele obținute sunt între 88 și 89 de cadre/s.

Imperiul Intel  
dă din nou lovitura!

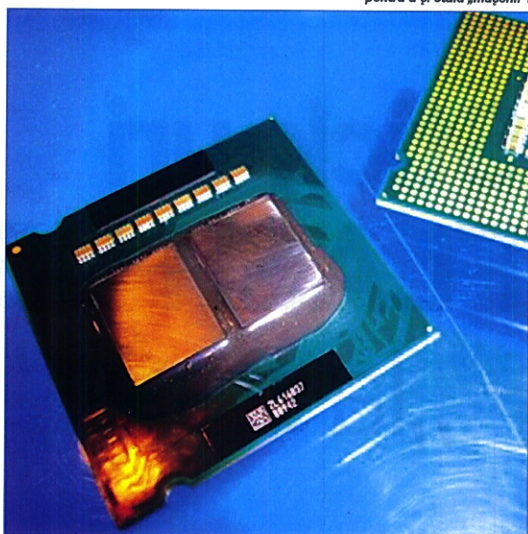
Intel și-a intrat din nou în rol de când a lansat Core Duo „Yonah” pentru notebook-uri și, mai mult, se pare că AMD nu a ripostat cu un procesor care să dea bătăi de cap celor de la Intel. Lansat deja de jumătate de an, Core 2 Duo este cel mai puternic procesor pentru desktop, iar pentru a-și păstra poziția de lider, Intel a optat să lanseze procesorul extrem cu patru nuclee, fapt ce nu îi va permite prea curând lui AMD să se ridice din groapa în care se află acum. Când Intel a lansat Core 2 Duo, AMD a promis entu-



Intel Core 2 Extreme QX6700 - Primul procesor Kentsfield



Intel Core 2 Extreme QX6700 s-a dezbrăcat în această fotografie pentru a-și etala „mușchii”!



ziaștilor că va lansa platforma 4x4, care va zgudui Intel-ul. Intel a anticipat această mutare, și uite că este primul care lansează pe piață procesorul cu patru nuclee.

Urmează să vedem în acțiune un sistem AMD 4x4, însă până atunci trebuie să vă spun că AMD 4x4 va funcționa pe o platformă nouă, și cu siguranță va consuma mult curent, în timp ce Kentsfield are nevoie doar de o actualizare de BIOS fiind compatibil cu plăcile LGA775 cu cipset 965. Fuziunea dintre AMD și ATI promite în viitorul apropiat un cip care va integra procesorul grafic și microprocesorul sistemului,

însă nu vom vedea pe piață aceste produse decât pe la sfârșitul lui 2007 sau începutul lui 2008. Acum este evident că Intel și-a adjudecat din nou titlul de rege al procesării.

Întorcându-ne la procesorul Core 2 Extreme QX6700 și la marea întrebare: „De ce am avea nevoie de patru nuclee?”, Kentsfield este acum lider pe piața procesării, cu toate acestea, acum nu avem nevoie de el, adică o platformă cu patru nuclee nu este necesară pentru un desktop performant, este suficient de puternic și un procesor Core 2 Duo!

După ce am terminat testele am constatat că nu este necesar

un procesor cu patru „motoare de procesare”, ba mai mult, nu vom avea nevoie de el poate nici la mijlocul anului 2007. În segmentul jocurilor, procesorul cu patru nuclee de abia și-a arătat performanța în **Quake 4**, iar în **F.E.A.R.** am observat că este limitat și avem nevoie de fapt de o placă video mai puternică.

În 3DMark06, la „secțiunea procesare”, QX6700 s-a dovedit a fi foarte puternic, obținând un rezultat care dovedește prezența celor patru nuclee.

Unii spun că Windows Vista ar avea nevoie de un procesor pretențios, dar noi credem că procesoarele cu nucleu dual sunt mai mult decât suficiente

pentru consumatorul obișnuit. Pot să speculez că Windows Vista va fi mult mai prietenos cu sistemele care dispun de mai multe nuclee, decât actualul sistem de operare Windows XP Professional. Core 2 Extreme QX6700 este cel mai performant procesor pentru desktop pe care l-am testat vreodată, iar probabil că toți cei care sunt ațiați după performanță își vor dori din plin un astfel de procesor sub „capota” sistemului lor. Core 2 Extreme QX6700 va costa peste 3000 de RON.

DORIAN

#### QUAKE 4 versiunea 1.20 rezoluție 1024 x 768 cu SMP activat

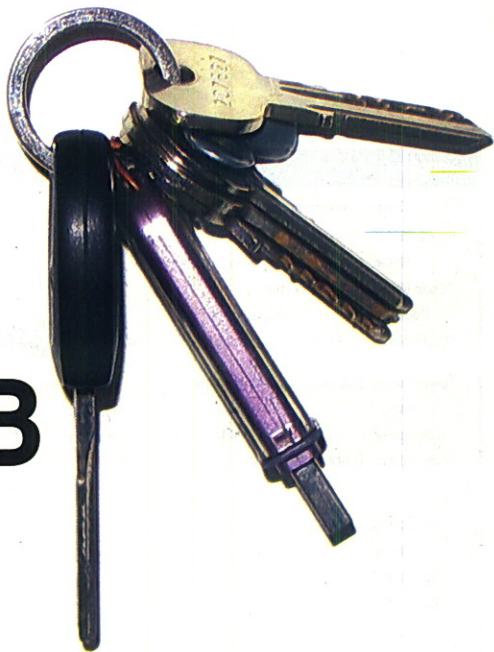
PROCESOR	CADRE/S	
Core 2 Extreme QX6700	98,6	
Core 2 Extreme X6800	98,1	
Core 2 Duo E6700	96,5	
Core 2 Duo E6600	93,5	
Athlon 64 FX-62	90,3	

#### F.E.A.R. rezoluție 800 x 600 pixeli

PROCESOR	CADRE/S	
Core 2 Extreme QX6700	88	
Core 2 Extreme X6800	89	
Core 2 Duo E6700	89	
Core 2 Duo E6600	88	
Athlon 64 FX-62	88	



# Stick-uri FLASH USB - „la cheie”



**N**u-mi mai aduc aminte exact cum mai arată o dischetă de 1,44 țoli, de când mi-am agățat la „colecția” de chei un stick flash pe care îl pot

conecta la portul USB al oricărui sistem. Practic, transportul de informație pe dischete a devenit de o bună perioadă de timp un subiect care ține de domeniul trecutului. Probabil că mai sunt persoane care își transportă datele pe dischete, însă respectivele dischete sunt prea scumpe pentru ceea ce oferă (1,44 MB) și, în plus, riști într-o proporție destul de ridicată să pierzi datele de pe ea. Pentru că sunt sensibile, și au o formă care nu îți permite, de exemplu, să le transporti în buzunarul de la blugi, așa cum se poate transporta un stick flash USB, la „rândul” de chei. Dar, să trecem la lucru, și să constatăm faptul că producătorii majoritari de „memorii flash” pentru portul USB și-au înzestrat dispozitivele cu controlere de memorie performante

și cu cipuri de memorie cu capacitate mare. Astăzi vom arunca o privire asupra stick-urilor Flash USB de un 1GB, produse de companiile Apacer, Sony, Kingston și Transcend.

Datorită tehnologiei de fabricație care permite fabricarea în general a cipurilor la o dimensiune din ce în ce mai mică, asistăm în sectorul stick-urilor Flash USB la o scădere a prețurilor. Astfel începem să vorbim despre stick-uri Flash USB cu memorii a căror capacitate a ajuns la cifra record de 64 GB, stick Flash USB care a fost lansat de curând de compania Kanguru. În această prezentare am preferat să aducem pe masa de teste stick-uri Flash USB cu o capacitate populară de 1GB produse, după cum spuneam, de companiile Apacer, Sony, Kingston și Transcend.

## Apacer Handy Steno HT203 200x 1GB (AP-HHR1002D2G)

Primul model prezentat este fabricat de compania Apacer și continuă seria familiei Handy Steno HT203. Carcasa lungă a stick-ului este confecționată dintr-un plastic cu o transparență de aproximativ 50%.

LED-ul care indică modul de operare este de culoare galbenă, și este localizat în interiorul carcasei, aproape de mijlocul dispozitivului. Merită să menționăm unele aspecte de design: dispozitivul se poate „pescui” ușor din pachet, cablul din metal care susține stick-ul facilitând acest proces. Lungimea dispozitivului Apacer poate crea disconfort în unele situații, și după ce îl utilizezi de câteva ori, suprafața plasticului nu pare atât de fină ca la prima vedere. Pe lângă asta, amprente tale se pot observa cu ușurință pe el, după ce l-ai introdus de câteva ori în portul USB al calculatorului. Ce distinge acest stick de predecesorul lui este viteza de transfer. Ea este marcată cu 200x. Producătorul specifică viteza maximă de citire a acestuia ca fiind de 30 MB/s, în timp ce viteza de scriere este de 18 MB/s. Seria Handy Steno HT203 include modele cu capacități de 512MB, 1GB, 2GB și 4 GB. Accesoriile includ un dock USB elegant, un ghid rapid de utilizare, și un CD. CD-ul conține un driver, manualul de utilizare, și un utilitar pentru stick-ul Flash. El se poate folosi

APACER HANDY STENO HT203 200X 1GB  
Cu el poți ieși în evidență în orice loc!



pentru a formata stick-ul, să devină bootabil, să compresezi fișierele de pe el și să le protejezi cu o parolă. Prețul mediu al acestui dispozitiv este de 40 USD.

#### Kingston Data Traveler II Plus Migo Edition DTII+M/1GB

Carcasa compactă a acestui stick este confecționată dintr-un plastic gri care imită metalul. Țărlile laterale ale stick-ului sunt construite dintr-un material „antiderapant”, ca să nu îți scapi când lucrezi cu el, iar LED-ul de culoare albastră îți indică momentul în care acesta este în modul „operare”. Două etichete strălucitoare îți dezvăluie ce model este stick-ul și ce capacitate are. Seria Data Traveler II Migo include stick-uri cu dimensiuni de 256MB, 512MB, respectiv 1, 2 și 4GB. Producătorul a declarat că acestea au o viteză maximă de citire de 19MB/s, cea maximă de scriere fiind de 13MB/s. Stick-ul este echipat cu o interfață USB 2.0,

are dimensiunile 67,7 x 20,8 x 9 mm și cântărește doar 11,3 grame. Dispozitivul include în pachet un ghid rapid de utilizare, un prelungitor USB și soft-ul care este inclus chiar în memoria stick-ului. Pachetul software conține Migo Software și Secure Traveler, împreună cu manualele în format PDF. Programul Secure Traveler îți permite să înregistrezi pe stick datele tale importante (din Microsoft Outlook) și să le accesezi pe alte calculatoare. Proprietarul stick-ului va avea acces la conturile lui de email și va putea să trimită/primească emailuri. Corespondența va fi înregistrată direct pe stick-ul flash, și se va putea edita un email fără a avea acces la Internet. Programul Migo îți permite să folosești preferințele personale (Favorites, Cookies, History și „Home page”) în Microsoft Internet Explorer. De asemenea, în timp ce nu lucrezi pe PC-ul tău, datele personale sunt stocate pe stick-ul tău și sunt păstrate în siguranță astfel: toate informațiile

legate de siturile Web pe care le-ai vizitat sunt șterse; poți lucra în siguranță atât cu fișierele Word, Excel și PowerPoint localizate pe stick-ul tău, cât și cu cele proaspăt create; de asemenea, programul Migo se va ocupa să șteargă numele fișierelor folosite recent care sunt afișate la START – My Recent Documents. Astfel, utilitarul Secure Traveler îți protejează datele confidențiale prin crearea a două zone pe stick, una pentru accesul general, iar cealaltă pentru cel privat. Va fi nevoie de o parolă pentru a putea opera datele din zona privată. Prețul mediu de vânzare al acestui stick este de 33 USD.

#### Transcend JetFlash 168 TS1GJF168

Carcasa este parțial de culoare neagră, însă frontal se observă o floare și numele modelului, producătorului, precum și capacitatea stick-ului. Orhidea reprezentată pe stick, indică aici simbolul frumuseții feminine în cultura chinezească. Capacita-

#### CUM AM TESTAT?

Pentru a testa viteza de citire și scriere a stick-urilor am folosit programul FC-Test versiunea 2.0

Sistemul de test a fost configurat astfel:

Placă de bază: Albatron PX865PE Pro  
Procesor: Intel Pentium 4 2.4GHz  
Hard disc: IBM DTLA-307015 15GB  
Placă grafică: Radeon 7000 32MB  
Memorie RAM: 256MB DDR SDRAM  
Sistem de operare: Microsoft Windows XP SP2

tea stick-ului este indicată imediat sub floare. Seria JetFlash 168 include modele cu capacități cuprinse între 1, 2 și 4GB. Producătorul a specificat pe ambalajul Transcend JetFlash 168 TS1GJF168 viteza maximă de citire de 12MB/s și cea de scriere de 8MB/s. Stick-ul suportă interfața USB 2.0. Dimensiunile lui sunt 61 x 18,6 x 9,8 mm, iar greutatea este de 10 grame. În pachetul stick-ului găsești un prelungitor USB, un ghid rapid de utilizare, un CD care conține driverele, utilitarul mFormat și versiunea digitală a manualu-



KINGSTON DATA TRAVELER II PLUS MIGO EDITION DTII+M/1GB  
Performanță la preț convenabil!



TRANSCEND JETFLASH 168 TS1GJF168  
Orhidea – simbolul frumuseții feminine în cultura chinezească!





TRANSCEND JETFLASH 160 TS1GJF160  
Funcții de securitate și de boot-are ușor de realizat



KINGSTON DATA TRAVELER ELITE DTEP/1GB  
Suport tehnic gratuit, garanție 5 ani, datele tale sunt protejate cu TravelerSafe

lui. Prețul mediu al acestui dispozitiv este de 24 USD.

#### Kingston Data Traveler Elite DTEP/1GB

Stick-ul secundar de la Kingston este mai lung și are un aspect diferit. Carcasa este din plastic și are culoarea gri. Cele două inserții de plastic laterale de culoare neagră te ajută să manevrezi stick-ul mai ușor. Numele producătorului este inscripționat în top-ul stick-ului, de asemenea și LED-ul de culoare albastră aflându-se tot acolo. Modelul și capacitatea lui sunt inscripționate la baza carcasei. Familia Data Traveler Elite dispune de următoarele capacități la memorii: 256 MB, 512 MB, 1GB, 2GB și 4GB. Producătorul a declarat viteza de citire a stick-ului ca fiind până la 24 MB/s, iar cea de scriere până la 14 MB/s. Stick-ul este compatibil USB 2.0 și are dimensiuni 77,4 x 22,1 x 10,1 mm, cântărind doar 11,3 grame. În pachetul stick-ului găsim un prelungitor USB și software-ul care este înregistrat chiar pe stick. Software-ul include atât utilitățile MyTraveler și TravelerSafe+, cât și manualele lor în format PDF. Cu programul MyTraveler poți să-ți organizezi datele de pe stick și să le sincronizezi cu PC-ul tău. Particular, poți controla stick-ul

dintr-un program care seamănă cu o consolă care are designul unui ecran LCD. Această consolă îți afișează capacitatea totală a stick-ului și spațiul liber de pe acesta. Meniul consolei îți dă acces la opțiuni precum setarea unei parole pentru zona personală, activarea modului „read only”, sincronizarea tuturor directorilor, incluzând My Favorites și My Documents.

Utilitarul TravelerSafe+ îți permite să creezi o zonă specială pe stick-ul tău care este protejată cu o parolă, unde poți să îți depozitezi datele tale confidențiale. Prețul mediu al stick-ului este de 56 USD.

#### Transcend JetFlash 160 TS1GJF160

Seria JetFlash 160 este construită dintr-un plastic violet. LED-ul care indică operarea stick-ului este de culoare albastră și se găsește în interiorul carcasei. Seria JetFlash 160 include modele cu capacități de 512MB, 1GB, 2GB, 4GB și 8GB. Producătorul a declarat viteza de citire a stick-ului ca fiind de 12MB/s, iar cea de scriere de 8MB/s, în special pentru modelele cu capacități cuprinse între 512 MB și 4GB. Stick-ul este echipat cu o interfață USB 2.0. Dimensiunile lui sunt 61 x 18,6 x 9,8 mm, iar greutatea este de 10

#### Apacer Handy Steno HT203 200x 1GB (AP-HHR1002D2G)

TEST: 1 FIȘIER X 100 MB		MB/S
CITIRE	27,82	
SCRIERE	13,33	
TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB		MB/S
CITIRE	27,70	
SCRIERE	11,55	
TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB		MB/S
CITIRE	27,47	
SCRIERE	7,80	

#### Kingston Data Traveler II Plus Migo Edition DTII+M/1GB

TEST: 1 FIȘIER X 100 MB		MB/S
CITIRE	29,36	
SCRIERE	13,47	
TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB		MB/S
CITIRE	29,36	
SCRIERE	11,43	
TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB		MB/S
CITIRE	29,37	
SCRIERE	7,82	



grame. Suplimentar, în pachet găsești un cablu prelungitor USB, un ghid rapid de utilizare, un CD care conține drivere, utilitarul mFormat și o versiune PDF a manualului. Prețul mediu al acestui stick este de 24 USD.

#### Sony Micro Vault USM-EX Turbo (USM1GEX)

Seria Micro Vault beneficiază de un design original Sony, ceea ce deosebește acest stick de celelalte produse de alte companii. Capacul care acoperă mufa USB a stick-ului are rol de a acoperi jumătate din dispozitiv, iar LED-ul indicator este de culoare verde și se găsește sub cercul unde este inscripționată dimensiunea memoriei stick-ului.

Conform producătorului, seria Micro Vault USM-EX Turbo dispune doar de două cipuri de memorie, unul de 512 MB și unul de 1 GB. Există un model de 2GB în această serie, însă acela dispune de alte caracteristici în cazul vitezelor scriere/citire. Dispozitivul are o interfață USB 2.0, dimensiunile lui sunt de 78 x 20 x 11 mm și cântărește 13 grame. Pe lângă prelungitorul pe care îl găsești în pachet, Sony îți oferă ca accesoriu un CD cu PowerChartManager.

Suplimentar, producătorul îți mai oferă patru programe pentru acest stick, însă trebuie să le descarci de pe situl lui. Acestea sunt: AutoZip (pentru a comprima datele de pe stick), PC Lock (cu ajutorul căruia poți opri operarea temporară a tastaturii și a mausei), Password Lock (protejează datele confidențiale cu o parolă) și AutoLogin (îți permite automat să te „loghezi” pe siturile tale favorite). Nu știu de ce nu au pus aceste programe pe CD-ul inclus din pachet, pentru că este destul spațiu pe acesta. Probabil că Sony vrea să-și promoveze propriul sit Web.

În fine... Cu PowerChartManager poți să gestionezi documentele, fișierele și directorii stocate pe stick-ul flash. Fișierele selectate pot fi pregătite pentru o prezentare în PowerPoint. Documentele pot fi importate din alte stick-uri externe, de asemenea fișierele pot fi exportate la rândul lor de pe stick-ul Sony. Prețul mediu al acestui dispozitiv este de 25 USD.

#### Transcend JetFlash V30 TS1GJFV30

Stick-ul din seria JetFlash V30 este fabricat dintr-un plastic de culoare neagră. Carcasa stick-ului este mică și netedă,



TRANSCEND JETFLASH V30 TS1GJFV30

Stick-ul poate deveni boot-abil pentru sistemele vechi de operare Win 98 SE și ME



SONY MICRO VAULT USM-EX TURBO (USM1GEX)

Garanția numelui Sony, Viteză foarte mare de transfer (citire/scriere)

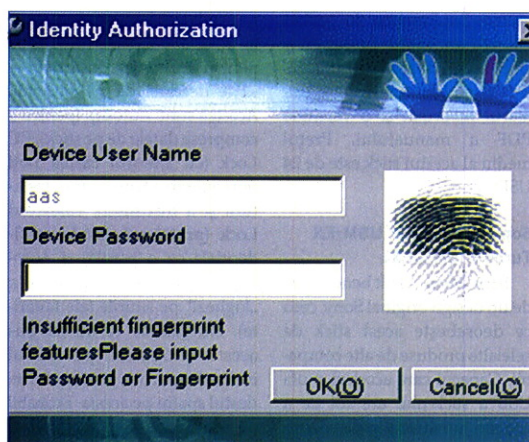
Kingston Data Traveler Elite DTEP/1GB			
TEST: 1 FIȘIER X 100 MB	MB/S		
CITIRE	22,38		
SCRIERE	13,06		
TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB	MB/S		
CITIRE	22,54		
SCRIERE	12,86		
TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB	MB/S		
CITIRE	22,46		
SCRIERE	12,40		

Sony Micro Vault USM-EX Turbo (USM1GEX)			
TEST: 1 FIȘIER X 100 MB	MB/S		
CITIRE	26,12		
SCRIERE	17,73		
TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB	MB/S		
CITIRE	26,34		
SCRIERE	17,88		
TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB	MB/S		
CITIRE	26,23		
SCRIERE	16,71		





TRANSCEND JETFLASH TS1GJF210 FINGERPRINT USB DRIVE  
Selectarea degetului care urmează să fie scanat



TRANSCEND JETFLASH TS1GJF210 FINGERPRINT USB DRIVE  
Scanarea degetului

### Transcend JetFlash V30 TS1GJFV30

TEST: 1 FIȘIER X 100 MB MB/S

CITIRE 12,43

SCRIERE 2,19

TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB MB/S

CITIRE 12,40

SCRIERE 2,17

TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB MB/S

CITIRE 12,47

SCRIERE 2,12

### Transcend JetFlash 160 TS1GJF160

TEST: 1 FIȘIER X 100 MB MB/S

CITIRE 10,54

SCRIERE 6,24

TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB MB/S

CITIRE 10,18

SCRIERE 6,08

TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB MB/S

CITIRE 10,26

SCRIERE 5,71

cea ce îți facilitează transportul. Stick-ul are un indicator LED de culoare albastră. Atât numele producătorului, al modelului cât și capacitatea stick-ului sunt tipărite pe carcasă. Seria JetFlash V30 include modele cu capacități cuprinse între 512MB, 1GB, 2GB și 4GB.

Vitezele declarate de producător nu sunt deosebite, stick-ul are o viteză de citire de 10MB/s și de scriere de 2MB/s, (această caracteristică este valabilă pentru modele cu capacități cuprinse între 512MB și 2GB).

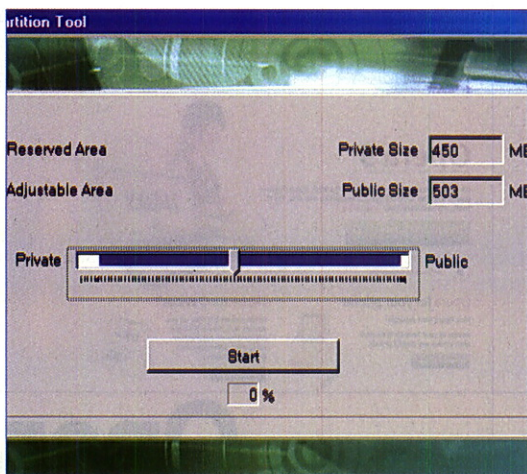
Interfața stick-ului este USB 2.0. Dimensiunile dispozitivului sunt 60 x 16,5 x 8,1 mm, iar greutatea lui este de numai 7 grame. Pachetul îți oferă un prelungitor, un ghid rapid de utilizare, un CD care conține drivere, utilitarul mFormat, și manualul în format electronic.

Opțiunea „Format” îți permite să formatezi memoria stick-ului și dacă este necesar să o împarți în două partiții logice, dintre care una să fie protejată cu o parolă pentru date confidențiale. De asemenea, poți folosi stick-ul ca disc de boot pentru sistemele vechi de operare Windows 98SE și ME. Prețul mediu al acestui dispozitiv este de 23 USD.

### Transcend JetFlash TS1GJF210 FingerPrint USB Drive

Stick-ul dispune de o carcasă de plastic transparentă care acoperă tot dispozitivul, inclusiv mufa USB. Este un „câmp care scanează” deasupra dispozitivului, ceea ce îl deosebește pe acesta de restul stick-urilor USB. Carcasa este fabricată din plastic de culoare neagră, iar LED-ul de culoare portocalie se află unde este inscripționată capacitatea acestuia. Seria JetFlash TS1GJF210 include doar două modele, unul cu o capacitate de 1 GB și celălalt de 2 GB. Producătorul a declarat viteza de citire a stick-ului ca fiind de 9MB/s, iar cea de scriere, de 8MB/s. Stick-ul suportă interfața USB 2.0. Dimensiunile lui sunt 70 x 23 x 11 mm, iar greutatea este de 15 grame. Accesorii stick-ului sunt: un cablu prelungitor, un ghid rapid de utilizare, un CD cu utilitarul Repartition și o versiune electronică a manualului de utilizare. Înșă, acum să vedem cum funcționează tehnologia implementată în stick care recunoaște amprenta degetului. Când conectezi stick-ul ești întrebat automat dacă vrei să-i instalezi și să-i setezi software-ul. Poți crea un fișier de identificare,





introduci datele de „logare” și parola, după care treci la cea mai interesantă parte a configurării. În primul rând, trebuie să alegi degetul care urmează să fie scaneat pentru procesul de acces. După scanarea cu succes de trei ori a degetului ales, se va crea o copie de siguranță în cazul fișierului de identificare. Pentru a putea opera cu fișiere sau pentru a schimba anumite setări, va trebui să intri în fe-

reasta „User Authorization”. Pentru aceasta trebuie să introduci numele utilizatorului și parola sau amprenta degetului. Așadar, nu vei avea acces dacă vei apăsa greșit degetul pe senzorul de scanare, pentru că nu-ți va fi recunoscută amprenta. După autentificarea cu succes, de exemplu, vei putea modifica parola utilizatorului. De altfel, programul se poate folosi și pentru a-ți proteja fișierele de pe PC-ul tău. Pur și simplu selectezi fișierele și ele vor fi accesibile doar prin intermediul ferestrei „user authorization”. Bineînțeles protecția poate fi retrasă oricând. Aplicația FingerPrint îți permite să stochezi lista de favorite a link-urilor din Internet Explorer pe stick-ul JetFlash. Utilitarul Repartition poate fi folosit pentru a redimensiona partițiile private și cele publice. Toate datele de pe stick se vor pierde după repartitionare. Prețul mediu al lui JetFlash TS1GJF210 FingerPrint este de 41 USD.

DORIAN



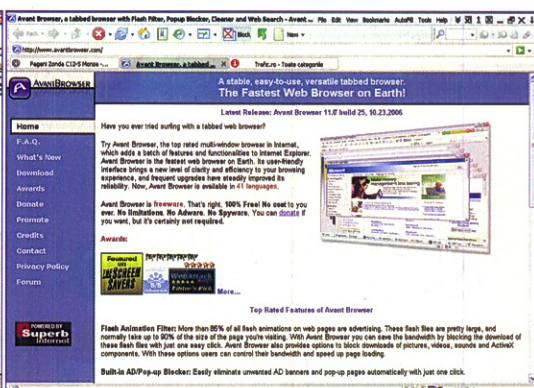
### Transcend JetFlash 168 TS1GJF168

TEST: 1 FIȘIER X 100 MB		MB/S
CITIRE	10,61	
SCRIERE	6,87	
TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB		MB/S
CITIRE	10,41	
SCRIERE	6,71	
TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB		MB/S
CITIRE	10,44	
SCRIERE	6,24	

### Transcend JetFlash TS1GJF210 FingerPrint USB Drive

TEST: 1 FIȘIER X 100 MB		MB/S
CITIRE	9,43	
SCRIERE	4,91	
TEST: 10 FIȘIERE X 10 MB		MB/S
CITIRE	9,03	
SCRIERE	4,74	
TEST: 100 FIȘIERE X 1 MB		MB/S
CITIRE	9,04	
SCRIERE	4,33	





# Opera vs. Avant

## Conexiune Internet garantată în orice oraș principal din țară

Navigarea pe Internet este necesară în zilele noastre, iar furnizorii de servicii de Internet sunt tot mai răspândiți la noi în țară, astfel accesul la Internet în marile orașe nu mai constituie o problemă, cum se întâmpla acum 6 ani, când puteam opta doar pentru o conexiune la Internet prin intermediul modemului de telefon. Vremurile de pionierat au trecut și iată că mulți dintre noi avem acces la Internet fără probleme, însă acum este vital să folosim un browser de încredere, care nu clachează după câteva ore de navigare pe paginile "www". De aceea, de câteva luni am testat în special două browsere care sunt utilizate mai des de cei care au o conexiune la Internet.

## Gusturile nu se discută, alte browsere decât Avant și Opera

Gusturile nu se discută, însă de multe ori prefer să folosesc browserul Avant în locul celui clasic din Windows, Internet Explorer. De ce? Pentru că Avant utilizează același motor pe care îl folosește IE, însă este optimizat mai eficient decât IE;

în plus, tab-urile din Avant sunt o invenție mai veche, pe care IE a aplicat-o de puțină vreme. Desigur, avem și alte alternative care utilizează motorul IE, și anume browserul Maxton. E adevărat că browserul Opera este mai simpatic, după părerea mea, decât Avant, având totodată și în cazul navigatorului Opera o alternativă binecunoscută, și anume browserul Firefox.

## Cum am realizat testul de fiabilitate?

Timpe de câteva luni, am folosit în permanență și alternativ browserele Avant și Opera. De altfel, sunt singurele browsere pe care le preferăm. În fiecare browser, Avant și respectiv Opera, am încărcat în tab-uri mai multe pagini web, pe care am navigat (și nu am navigat puțin!) aproape în fiecare zi, cel puțin 2-3 ore. Când am constatat unele probleme de navigare pe un anumit sit, de exemplu, cu browserul Avant, am folosit browserul Opera ca să observăm dacă problema este a sitului sau a browserului. Versiunile browserelor Avant și Opera le-am actualizat de câte ori a fost nevoie în timpul testelor (imediat după apariția noilor versiuni). Testul s-a realizat din punctul de vedere al unui utili-

zator obișnuit de browsere pe 3 sisteme cu diverse configurații hardware.

## În final...

Desigur multe pagini web nu se deschid identic pe cele două browsere, Opera sau Avant. Aceasta se datorează în primul rând dezvoltatorilor web care optimizează paginile în special pentru browserele cu motor IE, și se afișează bine pe browserele care folosesc acest motor (Avant, Maxton). În acest caz unele situri nu se afișează bine când utilizezi browserul Opera.

Ca fiabilitate, cel mai bun browser este Opera. De ce? În timpul testelor de duranță, de multe ori browserul Avant s-a blocat și s-a închis, când navigam mai mult de 2 ore pe Internet, ceea ce la Opera nu s-a întâmplat în cazul aceluiași pagini web. Apoi, Avant este mai sensibil decât Opera: de exemplu, atunci când descarci un fișier de pe un sit, ai șanse mai mari ca Avant-ul să se blocheze dacă descarci mai multe

fișiere și dacă navighezi pe Internet. În acest caz îți recomand Opera, pentru că îți oferă în plus o listă exactă cu fișierele descărcate de pe Internet. Indiferent de versiunile lansate, echipa de la Avant nu a corectat problemele până la versiunea 11 Build 25, din cauza cărora browserul se poate bloca după o perioadă îndelungată de utilizare pe Internet. Desigur, această problemă nu a apărut de fiecare dată, ci doar din când în când. Însă, dacă vrei un browser gratuit și pe care să te poți baza oricând îți recomand să folosești Opera, fiind mai fiabil decât Avant.

În plus, am încărcat în fiecare browser, Avant respectiv Opera aproximativ 12 pagini Web pentru a vedea câte resurse consumă fiecare browser în parte. Și am constatat că, Opera consumă 44,5 MB, iar pentru aceleași pagini încarcate Avant utilizează 121 MB din memoria sistemului.

DORIAN

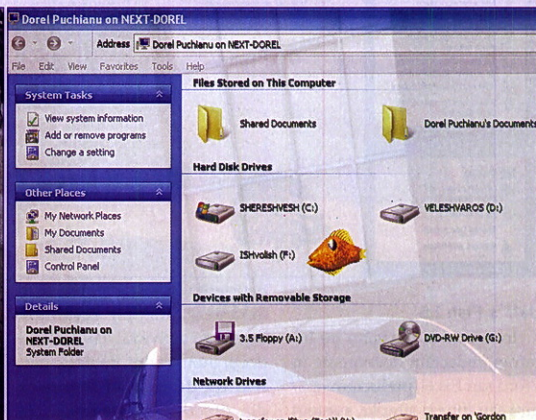
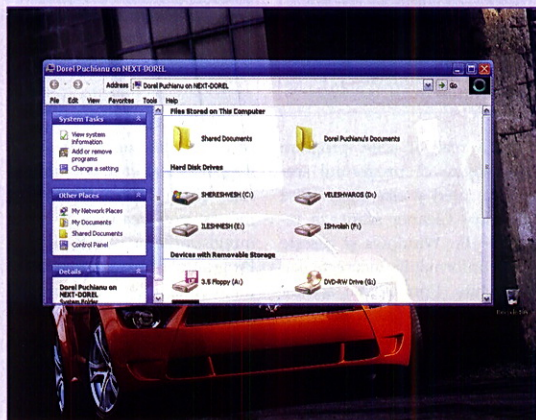
OPERA	
DIMENSIUNE	6,27 MB
SIT PRODUCĂTOR	www.opera.com
DOWNLOAD	www.opera.com
(descarcă de la secțiunea "download")	
VERSIUNE TESTATĂ	9.02 build 8585

AVANT	
DIMENSIUNE	1,81 MB
SIT PRODUCĂTOR	www.avantbrowser.com
DOWNLOAD	www.download.com
(caută Avant browser)	
VERSIUNE TESTATĂ	11.0 build 25



# LABORATORUL SOFTWARE

Testează și prezintă programe utile și gratuite



**I**n această rubrică îți prezentăm mai multe programe gratuite și interesante: probabil că unele dintre ele se potrivesc gusturilor tale. Vom testa, lună de lună, mai multe programe gratuite în special care te ajută să operezi pe sistemul tău în diferite scopuri. De exemplu, să beneficiezi de o interfață mai plăcută pentru sistemul tău de operare, să folosești un program care să te destindă din când în când sau să folosești un program care să-ți curețe sistemul de înregistrările nedorite, istoria siturilor pe care le-ai vizitat etc. Sistemul pe care l-am folosit pentru a testa programele de mai jos este compus din: Procesor Extrem Edition Pentium 4 3,2 GHz (soclu 478), memorie RAM 1 GB, hard disc Excelsor de 80 GB, unitate optică DVD-RW

BenQ, unitate de dischetă, placă video GeForce 5200 FX, monitor Samsung 795DF.

## Vista Transformation Pack 5.5

Vista Transformation Pack este un pachet care transformă interfața sistemului de operare Windows XP cu interfața noului sistem de operare, produs de compania Microsoft, Vista. Schimbările aduse de acest pachet sunt vizibile la ferestrele din Windows, care au transparență, atât pictogramele care se găsesc în Control Panel, cât și cele cu care operezi în mod uzual fiind în întregime schimbate. De exemplu, pictogramele LAN, "show desktop", notepad, cele ale fișierelor de tip text (extensia .txt), directoarelor, partițiilor, hard discurilor etc. Desigur s-a schimbat și interfața de logare în sistemul de ope-

rare, cât și logo-ul de încărcare a sistemului de operare. Cursorul mouse-ului este mai mic, și are un aspect mai aerodinamic. De asemenea, clepsidra de încărcare a fost înlocuită cu un cerc ce se rotește în momentul în care încarcăm o aplicație. Binecunoscutul ceas din colțul din dreapta al ecranului, se poate afișa de acum în mai multe moduri particulare, și tot aici găsești un calendar modern care afișează luna în curs. Pentru a fi cât mai aproape de lumea Vista, pachetul schimbă și fontul clasic utilizat în ferestrele Windows XP.

Për ansamblu, acest pachet de transformare te introduce în lumea Vista, și utilizează suplimentar aproximativ 6 MB din memoria RAM a sistemului.



## VISTA TRANSFORMATION PACK

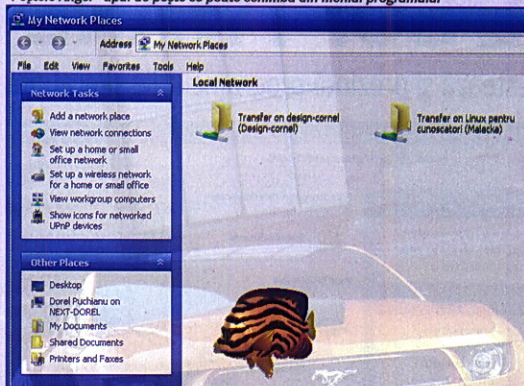
Dimensiune	12,32 MB
Sistem de operare:	Windows XP
Download:	<a href="http://www.freewarefiles.com">www.freewarefiles.com</a>
(descarcă de la secțiunea "download")	
VERSIUNE TESTATĂ :	5.5
Utilizare maximă procesor:	1-3%
Spațiul ocupat de program în memoria RAM:	6 MB
PREȚ:	Gratuit

## JEFF'S FISH

Dimensiune	794KB
Sistem de operare:	Win 9x/ME/ 2K/NT
Download:	<a href="http://www.freewarefiles.com">www.freewarefiles.com</a>
(descarcă de la secțiunea "download")	
VERSIUNE TESTATĂ :	1.6
Utilizare maximă procesor:	45%
Spațiul ocupat de program în memoria RAM:	7 MB
PREȚ:	Gratuit



Peștele Angel - tipul de pește se poate schimba din meniul programului



### Jeff's Fish 1.6

În fiecare zi navigăm pe Internet, redactăm documente în Word sau Excel, prelucrăm imagini sau, pur și simplu, suntem nevoiți să lucrăm cu calculatorul. Însă, periodic ar fi ideal să ne relaxăm într-un fel, ori să luăm o pauză de 10 minute la fiecare oră de operare pe un sistem sau, de ce nu, să folosim programul Jeff's Fish. Jeff's Fish te relaxează oferindu-ți un peștișor care înnoată aleator pe ecran, practic monitorul tău devenind locul lui de joacă, sau micul lui acvariu. Programul îți oferă 5 tipuri de pești și anume: Classic, Angel, Ugly, Angel 2 și Alien Fish. Peștișorul înnoată mai repede dacă îi dai atenție, adică dacă îl "apeși" cu cursorul mouse-ului. Jeff's Fish are și câteva

deficiențe care s-ar putea să te deranjeze. Meniul acvarului digital se activează cu butonul doi al mouse-ului, de unde poți seta cât de mult să folosească din procesorul sistemului, cât de repede să se deplaseze etc. Acesta folosește mult din resursele sistemului, adică utilizează cca. 30 - 45 % din procesor, însă ocupă doar 7 MB din memoria RAM a sistemului. Oricum, ideea este simplă, dacă vrei să te relaxezi câteva minute poți să îi dai voie peștișorului tău preferat să înnoate pe ecranul digital.

### Wise Registry Cleaner 1.2

Wise Registry Cleaner este un program care curăță regiștrii sistemului de operare de înregistrări inutile sau greșite realizate de unele programe pe care le-ai instalat inițial. Compania

### WISE REGISTRY CLEANER

Dimensiune	955KB
Sistem de operare: Windows	
98/ME/NT/2K/XP/2K3	
Download: <a href="http://www.freewarefiles.com">www.freewarefiles.com</a>	
(descarcă de la secțiunea "download")	
VERSIONE TESTATĂ : 1.2	
Utilizare maximă procesor: 70%	
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: 20 - 30 MB	
PREȚ: Gratuit	

### CCLEANER

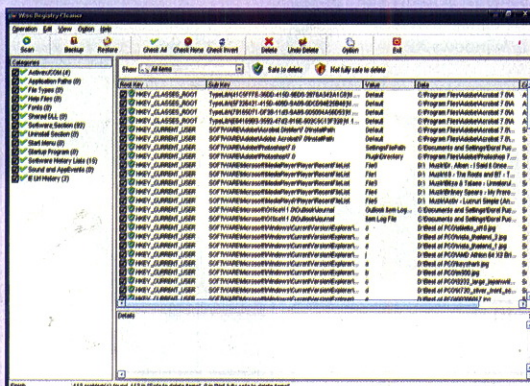
Dimensiune	1,43 MB
Sistem de operare: Windows	
9x/ME/NT/2K/XP	
Download: <a href="http://www.freewarefiles.com">www.freewarefiles.com</a>	
(descarcă de la secțiunea "download")	
VERSIONE TESTATĂ : 1.35.424	
Utilizare maximă procesor: 5%	
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: 10 MB	
PREȚ: Gratuit	

care a realizat acest program garantează că programul scanează rapid și este sigur. Wise Registry Cleaner scanează regiștrii din Windows și găsește toate informațiile incorecte sau învechite. Prin fixarea acestor înregistrări în regiștrii Windows-ului, sistemul tău va opera mai bine și mai rapid. După ce analizează și găsește toate problemele din regiștri, poți să vezi individual, descrisă în detalii, fiecare înregistrare greșită. După care toate înregistrările care au pictograma verde se pot înșemna și șterge în siguranță. Desigur, sunt înregistrări care au pictograma portocalie și care sunt considerate "Not fully safe to delete". Adică nu este sigur să le ștergi. Probabil că respectivele înregistrări încă mai fac legătura cu unele programe care sunt instalate pe sistemul tău, de aceea este bine să vezi în descrierea înregistrării cu pricina ce rol are ea și dacă merită să o ștergi sau nu. Oricum, toate modificările pe

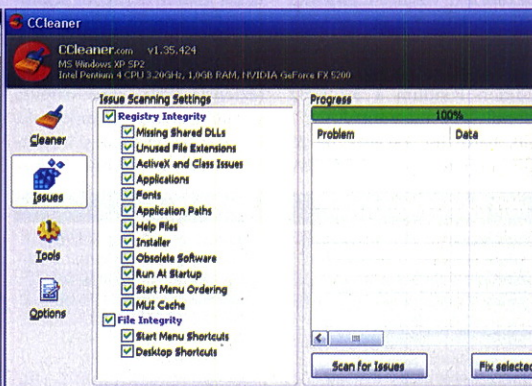
care le efectuezi cu Wise Registry Cleaner se pot monitoriza. Și cu câteva clic-uri de mouse poți reduce la viață înregistrările pe care le-ai șters. Programul utilizează 20 - 30 MB din memoria RAM a sistemului, și folosește 60 - 70 % din procesor. Redacția nu își asumă răspunderea pentru folosirea necorespunzătoare a acestui program, și eventualele daune provocate sistemului!

### CCleaner 1.35.424

CCleaner (sau Crap Cleaner) este un program specializat pentru optimizarea sistemului și pentru ștergerea informațiilor cu caracter privat. El șterge fișierele nefolosite de sistemul tău de operare, permițând astfel Windows-ului să opereze mai rapid, urmând să beneficiezi de mai mult spațiu pe hard disc. De asemenea, șterge activitatea online pe care ai desfășurat-o pe Internet (pe scurt "Internet history"). CCleaner este rapid și gratuit spre deose-



După scanare sunt afișate toate înregistrările care se pot șterge



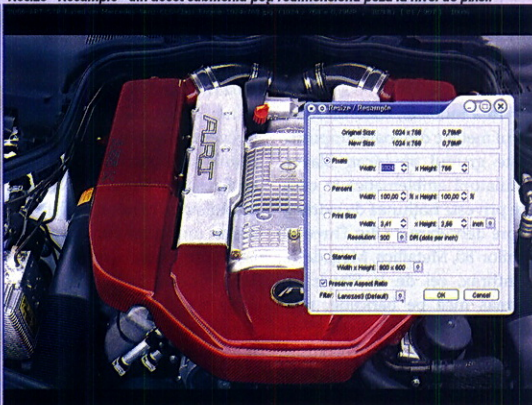
Interfața programului CCleaner - curățarea regiștrilor din Windows



# Interfața programului Faststone Image Viewer



# Resize - Resample - din acest submeniu poți redimensiona poza la nivel de pixeli



bire de alte programe asemănătoare. Programul curăță următoarele: Internet Explorer - fișierele temporare, istoria URL, cookies etc., Firefox - fișierele temporare, istoria URL, cookies, istoria de download, Windows - Recycle Bin, documentele recente, fișierele temporare și fișierele de logare.

Curățarea avansată îți permite să ștergi intrările vechi și nefolosite, controlul ActiveX, ClassIDs, ProgIDs, Uninstallers, Shared DLLs, fonturi, fișierele de tip Help, calea aplicațiilor, Shortcut-uri invalide etc. De altfel, mai poți curăța fișierele temporare și lista cu fișiere recente folosite de mai multe aplicații cum sunt: Opera, Media Player, eMule, Kazaa, Google Toolbar, Netscape, MS Office, Nero,

Adobe Acrobat, WinRAR, WinAce, WinZip și multe altele. Ca și în cazul anterior, redacția nu își asumă răspunderea în cazul în care acest program a provocat daune sistemului! Programul în timpul testelor a folosit cca. 5% din procesor și până la 10 MB din memoria RAM.

## FastStone Image Viewer 2.9 Beta 2

FastStone Image Viewer este un program cu ajutorul căruia poți vizualiza toate formatele de fișiere de tip fotografie digitală. Deosebirea dintre alte programe asemănătoare și FastStone Image Viewer este că cel din urmă este gratuit și se poate descărca oficial de pe situl [www.faststone.org](http://www.faststone.org). Programele gratuite sunt o alternativă a pro-

gramelor plătite, pe lângă faptul că programele plătite trebuie achiziționate de la un dealer autorizat. După ce ajungi acasă cu ele, firește, trebuie să le instalezi și să introduci codul de activare, pe care, eventual, să-l înregistrezi electronic. În cazul programelor gratuite, pașii pe care îi urmează programele plătite nu mai trebuie aplicați, ci doar trebuie să descarci programul de pe Internet și să-l instalezi. Eventual, unele programe gratuite au pretenția să le activezi electronic, însă majoritatea celor gratuite, odată descărcate de pe Internet, se instalează și sunt imediat funcționale. Suplimentar, cu FastStone poți converti și redimensiona imaginile. Cu el poți vizualiza toate imaginile cu extensiile: BMP, JPEG, JPEG 2000, GIF, PNG, PCX, TIFF, WMF, ICO, PSD și TGA. Programul folosește 56 MB din memoria RAM a sistemului și până la 60% din procesor în timpul utilizării.

## Adobe Reader 8.0.0

Revistele sau documentele în format PDF sunt tot mai populare, însă compania Adobe a lansat de ceva vreme pe piață programul Adobe Reader, care îți permite în mod legal și gratuit să citești documentele în format PDF. Comparativ cu vechia versiune de Adobe Reader 7.0, noua versiune 8.0.0 reacțio-

## FASTSTONE IMAGE VIEWER

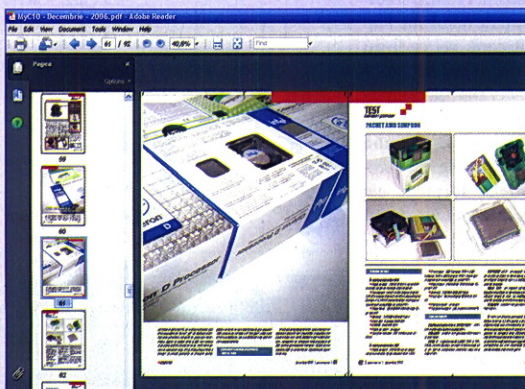
Dimensiune	3.24 MB
Sistem de operare: Windows	98/ME/NT/2K/XP/2003
Download: <a href="http://www.faststone.org">www.faststone.org</a>	(descarcă de la secțiunea "download")
VERSIUNE TESTATĂ: 2.9 Beta 2	
Utilizare maximă procesor: 60%	
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: 56 MB	
PREȚ: Gratuit	

## ADOBE READER

Dimensiune	20.8 MB
Sistem de operare: Windows	2000/XP
Download: <a href="http://www.adobe.com">www.adobe.com</a>	
VERSIUNE TESTATĂ: 8.0.0	
Utilizare maximă procesor: 50%	
Spațiul ocupat de program în memoria RAM: variabil	
PREȚ: Gratuit	

nează mult mai repede la comenzi și are o interfață îmbunătățită din punct de vedere grafic. Programul este ușor de folosit și imediat după instalare asociază toate fișierele cu extensia PDF. La începutul instalării versiunii 8.0.0, programul te întreabă care versiune de Adobe Reader să se deschidă implicit la citirea documentelor PDF, dacă inițial pe sistemul tău era instalată versiunea 7.0 Adobe Acrobat. Programul utilizează spațiul memoriei RAM a sistemului în funcție de numărul de documente deschise simultan, și folosește cca. 10 - 50 % din procesor când navighezi printr-un document PDF.

DORIAN



Afișarea a două pagini în format PDF



## SLAYER - "Christ Illusion" 2006

Fără îndoială, etalonul rock-ului metalic din toate timpurile este grupul american Slayer, titlatură emblematică în ceea ce privește noțiunea de extrem. Spre deosebire de Big Three-ul anilor '80, Metallica, Megadeth, Anthrax, cei de la Slayer au rămas încă pe baricade, reușind să fie și acum, după 25 de ani de activități, capul de afiș al oricărui concert sau festival de rock metalic cu pretenții. Formula originală, de la începutul anilor '80, Kerry King, Jeff

Hanneman, Tom Araya și Dave Lombardo este prezentă și azi, în foarte mare formă, compromiturile fiind aproape inexistente. Cu toate că apelează frecvent la ceea ce unii ar putea numi simbolică satanistă, anticreștină, Slayer a dovedit întotdeauna că ironizează toate aceste mode, iar controversele iscate de "Reign In Blood" în 1985 nu s-au încheiat nici azi, viziunea lor anti-teocratică fiind evidentă. "Christ Illusion" merge oarecum pe aceeași linie, fiind mai mult un manifest revoluționar decât un album muzical. În ciuda titlului, demn de o dezvoltare teo-

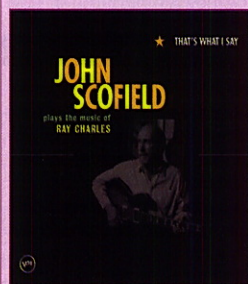
logică amplă, materialul muzical este axat pe texte ce demască stupiditatea războiului, e vorba de manipularea maselor, propagandă, lozinci, iar Tom Araya mai zice niște chestii cum că "religion is fear/religion is war..." Cele zece piese sună impecabil, producția, în persoana veteranului Rick Rubin e măreață, iar discul editat de independenții de la American Records are o distribuție ce



poate fi învidiată de orice mulținațională.

GABI BURLLĂU

## JOHN SCOFIELD - "That's What I Say: John Scofield Plays The Music Of Ray Charles"



Chitarist esențial al jazzului contemporan, John Scofield nu mai poate, la această oră, decât să surprindă auditoriul, cu tonurile lui uneori cerebrale, eclectic, alteori funky, soul ori groove. Este și cazul acestui "That's What I Say", un tribut dedicat artistului care a fost Ray Charles, regele neîncoronat al muzicii soul. Chiar dacă la neînceput poți privi neîncre-

zător această întreprindere după primele două bucăți, "Wasted" și "What'd I Say", ești cucerit de maniera maestrului Scofield care, practic, preia liniile vocale ale lui Ray Charles și le transpune chitaristic cu un feeling debordant. Sigur, hit-ul discului e "Hit The Road Jack" însă parcă niciodată n-a sunat mai bine și mai inteligent această celebră piesă. John

Scofield este susținut în demersul său de o întreagă orchestră, printre care evoluează excelent percuționistul Manolo Badrena, pianistul Dr. John, Larry Goldings la orgă Hammond și vibrafon, uneori Aaron Neville la voce și o dinamică secțiune de instrumente de suflat. Cele 13 piese rulează cursiv și extrem de accesibil, însă punctul de atracție principal e chitara mână de Scofield, nu neapărat temele celebre abordate.

GABI BURLLĂU

## THE SHINS - "Wincing The Night Away" 2006

Una dintre marile atracții ale noului val alternativ american este tânăra grupare The Shins care, cu toate că are doar trei albume la activ, are deja un public consistent și avizat. Stilistic, ascultându-i, te-ai putea crede pe la finele anilor '60, în plină epocă psihedelică, flower power. De altfel, surse-

le lor de inspirație sunt The Beach Boys, The Byrds precum și rockul britanic al anilor '80, ceea ce e oarecum surprinzător pentru niște tineri care n-au împlinit încă 30 de ani. "Wincing The Night Away", la fel discurile anterioare, e impecabil, cele 11 piese sunt perfect echilibrate valoric, aranjamentele îngrijite, fără stridente și vocea lui James Mercer e una din marile voci ale rockului American. Un aer ușor nostalgic adie în ambianța lor, și sunt deja una din acele formații pe care le recunoști de la primul

acord. Produși și editați de fiul Sub Pop Record, cei ce le-au dat startul unor Nirvana și Soundgarden, The Shins reușesc să fie una dintre cele mai credibile formații ale generației lor și sînt o dovadă foarte bună că rockul de calitate n-a murit defel, ci chiar mai trăiește în spiritul unor tineri minunați.

GABI BURLLĂU



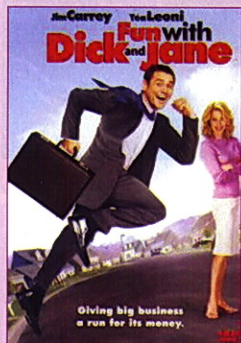


## FUN WITH DICK AND JANE (2006, USA)

**Cu:** Jim Carey, Tea Leoni, Alec Baldwin

**Regia:** Dean Parisot

Remake al filmului cu același nume realizat de Ted Kotcheff în 1977, avându-i ca protagoniști pe Jane Fonda și George Segal, *Fun With Dick And Jane* beneficiază de aceas-



tă dată de măiestria unui actor complet în persoana lui Jim Carey, care face toți banii.

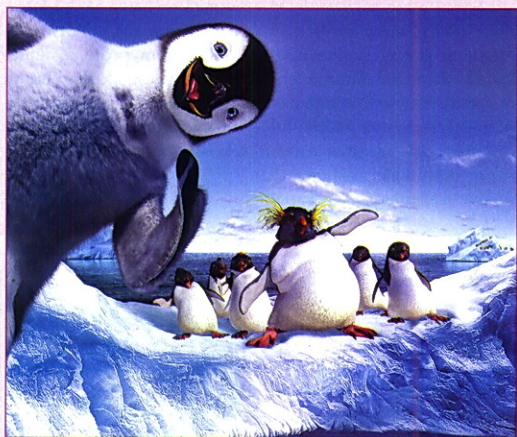
Filmul debutează într-o atmosferă corporaționistă, tipică societății americane, în care toți slujbașii respectă convențiile impuse în speranța că vor reuși să promoveze ierarhic. Dick Harper își trăiește visul cu ochii, devine vicepreședinte pentru o zi și noapte, după care firma dă faliment, angajații ajung pe drumuri iar Dick este disperat, cu eternele rate pentru locuință, gazon, piscină, televizor cu plasmă, BMW, etc. După vreo câteva luni în care el și soția lui, Jane, ajung în pragul disperării, găsesc soluția materializată prin mici fur-



tașaguri la început până ajung la luarea cu asalt a băncilor. Toată treaba începe să le placă, devine foarte excitant totul, situația financiară se restabilește și devin atipici pentru mediul american. Finalul e totuși într-o notă optimistă, corectă politic, însă tenta ironică și rânjetul lui Jim Carey ne însoțesc mult timp după final.

"Fun with Dick And Jane" poate fi un film distractiv în măsura în care și "Bonnie And Clyde" e un film relaxant. Desigur, fără aportul esențial a lui Jim Carey poate că am fi avut parte de o comedie penibilă însă cu el chiar merită văzut măcar o dată.

GABI BURILLĂU



O surpriză extrem de plăcută ne este oferită de George Miller taman de sărbători. *Happy Feet* este o comedie animată realizată excelent împreună cu elementele unui musical de excepție. Fiind un film animat, nu vă gândiți că este doar destinat copiilor. Orice matur

poate foarte ușor să guste din surprizele pe care *Happy Feet* le are de oferit. În primul rând avem o distribuție a vocilor cel puțin demențială: Hugh Jackman, Robin Williams, Elijah Wood, Nicole Kidman sau Britany Murphy sunt doar câteva nume care atrag după

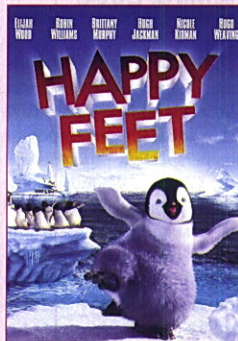
## HAPPY FEET (2006, USA)

**Mumble cel mai tare dansator**

sine necesitatea vizionării acestui film. Povestea se desfășoară în inima Antarcticii, unde pinguinii imperiali își duc existența polară cântând, iar când spunem "cântând", ne referim la faptul că pinguinii și-au însușit acest stil de viață cu sfințenie. Acest lucru este o tragedie pentru Mumble, un pui de pinguin nebinecuvântat cu corzi vocale de excepție, precum frații săi, el fiind atins de flama dansului, obicei cu care pinguinii nu sunt obișnuiți. Fiind exclus din comunitate, Mumble pornește la drum într-o călătorie auto-cognitivă prin care ne transmite morala de a fi noi înșine (tipic pentru un film animat). Trailer-ul lansat acum câteva luni dădea de înțeles că *Happy Feet* nu va fi o

producție ce va fi lăsată la o parte de către cinefili, și așteptarea a meritat pentru toți cei care au de gând să își aducă câteva zâmbete pe față cu ocazia sărbătorilor de Crăciun.

REMUSH





## Tom Holt: Așteptau pe cineva mai înalt Noesis, 2006

Literatura fantasy câștigă din ce în ce mai mult teren și în patria noastră. Alături de nemuritoarele opere ale lui Tolkien, pe rafturile magazinelor și-au făcut loc și romanele unor autori ca Richard A. Knaak, Robert Asprin sau Terry Pratchett. Chiar dacă ultimii doi autori au dominat anii '80 în categoria fantastic-umoristic, spre sfârșitul decadei un englez pe nume Tom Holt a reușit să se impună cu primul

său roman de gen: "Așteptau pe cineva mai înalt". De atunci, autorul a publicat 15 volume umoristice, fiecare dintre ele burându-se de un succes răsunător. Cei ce așteptau pe cineva mai înalt se dovedesc a fi divinitățile Valhellei, cartea fiind o parodie a operei lui Wagner "Inelul Nibelungilor". Cel ce nu este așa de înalt cum ar fi trebuit e Malcolm, un tânăr care, printr-un accident, intră în posesia Inelului Nibelungilor și

a Coifului Întunerului. Zeii vor Inelul, Fiicele Rinului vor Inelul, Alberich vrea Inelul, corbii lui Wotan vor Inelul... dar Malcolm decide să-l mai păstreze un pic intrând într-un bucluc de proporții epice. "Așteptau pe cineva mai înalt" este o premisă foarte bună pentru umor mult și bun, respectiv cunoașterea rapidă și ușoară a lumii basmelor germane.

VĂNTURACHE



## Arkadi Strugatski, Boris Strugatski: E greu să fii zeu Paralela 45, 2006

"E greu să fii zeu", apărut original în 1964, este prima lucrare "serioasă" și de forță a fraților Strugatski. Temele facile ale SF-ului anilor '60 cu care s-au făcut cunoscuți cei doi frați (nu doar în peisajul sovietic, ci și mondial), sunt înlocuite în acest roman cu teme de o profunzime dostoevskiană. Povestea romanului se învârtă în jurul unui grup de istorici din

viitor care primesc misiunea de a cerceta civilizația medievală a unei planete străine. Regula de aur este că nu se pot implica, ei fiind doar observatori. În acel colț uitat al Universului însă, istoricii devin zei datorită tehnologiilor evolute de care dispun. Problema este însă faptul că zeii trebuie să se situeze deasupra măruntelor sentimente umane și să privească lucrurile

cu o obiectivitate absolută. Poate însă un om să devină zeu? Poate un om superior să permită existența răului într-o societate umană subdezvoltată? Dar cum poate fi definit răul? În acest roman, autorii pun probleme de natură morală și etică, folosindu-se de științele istorice ca de un pretext.

VĂNTURACHE

## John Naish: Ghidul ipohondrului Nemira, 2006

O boală pentru orice simptom, o suferință pentru orice ocazie - John Naish parodiază bolile societății contemporane din perspectiva unui ipohondru. Ghidul ipohondrului ne descrie detaliat cele mai noi și mai răspândite "boli" printre care se numără sciatica motociclistului, demența protezei dentare, sindromul de deficiență a plăcerii, congestia cere-

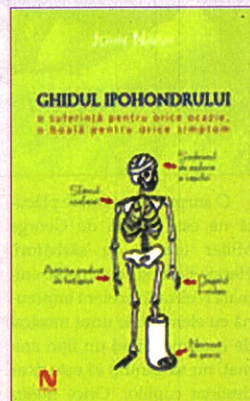
brală provocată de telefon sau necazurile cauzate de amante. Autorul s-a făcut remarcat cu articolele sale pe teme medicale, principala sa preocupare fiind sănătatea cu tot ce ține de ea: stil de viață, gimnastică de întreținere, psihologie, boli profesionale și bineînțeles politica.

De-a lungul carierei sale a reușit să adune nenumărate

povești bizare, înspăimântătoare sau scandaloase.

Cartea de față este o culegere ale acestor anecdote despre cele mai ciudate boli și cele mai stranii moduri de a o termina cu viața. Nu uitați înălțimea poate produce deces prematur, iar faptul de a fi scund poate fi ucigător.

VĂNTURACHE





## James Bond: Casino Royale

### Cu: Daniel Craig, Eva Green, Mads Mikkelsen Regizor: Martin Campbell

"My name is Bond, James Bond." Mă uit la Daniel Craig, încerc să mă concentrez din răsuputeri, îmi adun fiecare strop de toleranță, dar nu pot să-l cred, pentru că nu i se potrivesc cuvintele... Înțeleg că industria filmelor este într-o perpetuă schimbare și că Sean Connery sau Timothy Dalton nu puteau fi James Bond pentru totdeauna. Nu înțeleg însă de ce a trebuit ca Brosnan, care a fost acceptabil ca Bond, să fie înlocuit de Daniel Craig care e un actor bunicel, dar care nu reușește să intre în pielea celui mai celebru agent secret din lume.

Casino Royale este primul roman al lui Ian Fleming, care a fost scris în perioada Războiului Rece și a apărut în 1953. În această primă carte autorul

încă reușea să-l contureze prea bine pe Bond, dar punea bazele succesului ulterior. Casino Royale a fost mai degrabă un "roman noir", în care Bond trebuia să-l demaște pe oponentul său Le Chiffre, prin intermediul unor partide de cărți. Faptul că nu avem de-a face cu o poveste tipică filmelor Bond premergătoare, este singurul lucru care-l mai salvează pe Daniel Craig: nepotrivirea povestirii cu universul Bond, ascunde cât de cât incompatibilitatea lui cu acest rol. Actorului american îi lipsește eleganța și șarmul care i-au definit precursorii. Craig are figura unui asasin rece, calculat, lipsit de emoții, care într-o fracțiune de secundă îți pune pistolul la tâmplă și trage fără să se gândească.

Problema e că James Bond e... altceva!

Realismul dorit de Martin Campbell, dăunează destul de mult filmului. În loc de iluzia filmelor precedente bazată pe grandioare, lux și scene de acțiune incredibile, mestecăm un film de acțiune prea serios: scenele de acțiune într-adevăr spectaculoase sunt puține și sunt făcute după șabloane binecunoscute. În schimb, nu lipsesc scenele de la masa de joc: în toată istoria filmelor Bond nu s-a jucat atât poker precum în acest singur film!

Chiar dacă din cauza jocului lui Craig firul romantic nu este deloc credibil, Casino Royale nu e deloc un film rău. Doar că el nu e James Bond...

VĂNTURACHE



Se pot număra pe degetele de la o mână filmele fantasy care primesc un buget frumușel. Și mai rare sunt peliculele fantasy care obțin un succes răsunător. The Lord of the Rings a câștigat ambele pariuri, datorită poveștii lui Tolkien și datorită lui Peter Jackson care a reușit să creeze lumea vizuală adecvată. Eragon se poate baza doar pe povestirea lui Christopher Paolini, cealaltă componentă necesară succesului schiopătând puternic.

Pelicula ne conduce pe fantasticul tărâm al Alagaesiei, a

cărui pace și liniște a fost asigurată odinioară de călăreții de dragoni. Lăcomia s-a furșat însă și printre reprezentanții acestui ordin nobil: unul dintre călăreți și-a trădat semenii, i-a ucis și s-a auto-proclamat rege. Eroul principal al filmului este Eragon (jucat de Edward Speleers), un simplu fermier care găsește o ciudată piatră albastră cu ocazia unei vânători. Regele Galbatorix (John Malkovich) și vrăjitorul său malefic Durza (Robert Carlyle) văzând în tânăr o amenințare la adresa puterii lor, răscolesc întreg

regatul pentru a-l elimina pe tânărul erou și a pune mâna pe comoara lui.

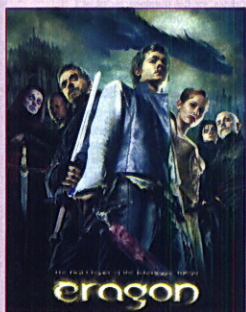
Stefen Fangmeier s-a ocupat până acum de efecte speciale realizate pe calculator, Eragon fiind debutul său ca regizor. Astfel, nu e de mirare că Eragon se compune din scene fantastice din punct de vedere vizual, realizarea dragonului meritând toate laudele. Din păcate însă, lumea vizuală spectaculoasă, nu este susținută de un joc al actorilor pe măsură. Edward Speleers nu este credibil în rolul lui Eragon, filmul fiind dus în spate de Irons și Carlyle. Marele John Malkovich apare să completeze doar în două scene scurte, care se pierd în povestea insipi-

## Eragon (2006, USA)

### Cu: Edward Speleers, Jeremy Irons, John Malkovich

dă a filmului. Filmul declarat de unii pelicula fantasy a anului, cucerește prin realizarea vizuală, dar dezamăgește prin conținut fiind o colecție de clișee fumate.

VĂNTURACHE





**Impressum**

**Director Executiv**  
Alexandrina Lupanu

**Coordonator editorial**  
Ciprian Corolănu (Strănuț)

**Redactor-șef**  
Dorel Puchianu Jr. (Dorian)

**Redactor Executiv**  
Mircea Marian (Buniku)

**Redactori:**  
Jăcint Erdel (Vânturache)  
Paul Sărățeanu (Cluma)  
Gabriel Grecu (Florin)  
Remus Ilieș (Remush)

**Colaboratori:**  
Gabi Burlău

**Corectură**  
Laurențiu Bancu (Intrusa)

**DTP**  
Cristi Mada (Rockk)

**CD-ROM / Webmaster**  
Király Tamás (Bartek)

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 20 DECEMBRIE 2006

**DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE**

Advertising sales-manager  
Alina Filip - tel: 0720/400316  
mika.alfilip@mediacontakt.ro

**Comenzi și abonamente:**

0259/441.523; abonamente@mediacontakt.ro

**Distribuție:**

SC Media Contact Distribuție SRL  
tel: 0359/401.096

**Director Distribuție:**  
Onica Dorin - tel: 0720/440.003  
distributie@mediacontakt.ro  
Aurică Andrei - tel: 0359/401.086

**Contabilitate**

Contabil șef: Laurențiu Ardelean  
financiar@mediacontakt.ro

**Juridic:** Ioana Cioară juridic@mediacontakt.ro

**Reclame:**

e-mail: reclamatii@mediacontakt.ro

**Producție:** SC MEDIA CONTACT  
DISTRIBUȚIE SRL - Oradea

**Editor SC MEDIA CONTACT SRL**  
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră  
B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice  
oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei,  
apartine S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un articol de  
material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral,  
deci, cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA  
CONTACT S.R.L. Pătrărea intelectuală se pedesește conform  
legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate  
redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA  
CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor  
și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

**Adresa redacției**

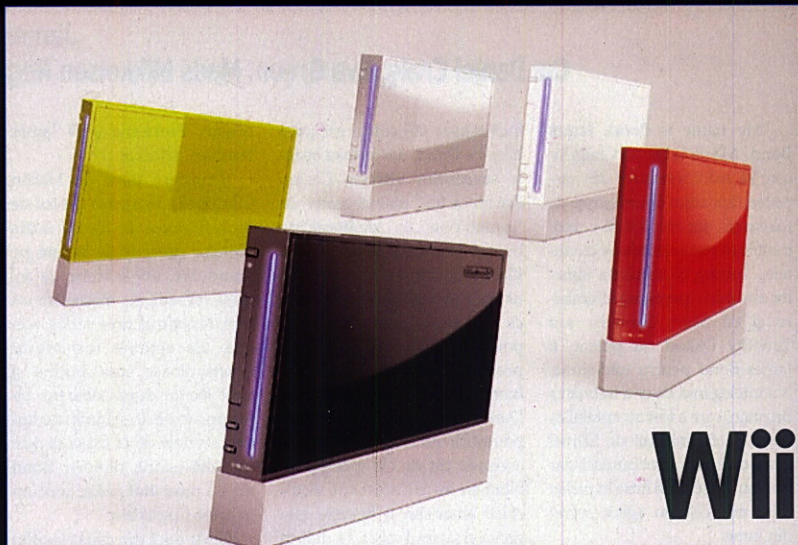
SC MEDIA CONTACT SRL  
Oradea, str. Col. Buzolanu, nr. 34, et.1  
CP. 54 00 P. 7, Oradea, cod 410094  
tel: 0259-441.523  
fax: 0259-441.523

ISSN: 1842-5348

Media Contact este un grup editorial cu sediul în  
Oradea și edită următoarele publicații: PC  
Games 4 Fun, NEXT, CD Forum, Andrei, Norocul.  
Președinte: Dorel Puchianu

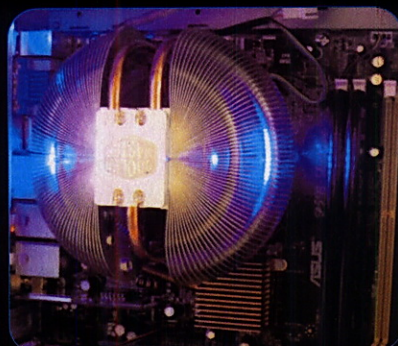
**Inserenți**

Airtory 5



**Wii**

Nu vom rămâne în urma Europei nici la capitolul tehnologie! În numărul viitor, redacția Next va pune pe masa de operații ultima consola a celor de la Nintendo, împreună cu cele mai noi și mai apreciate titluri pentru Wii. Nu ratați acest mega special!



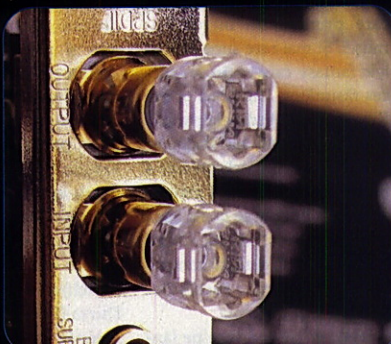
Aspectul sau eficiența contează când îți răcești procesorul?  
Cooler Master Mars, Eclipse și Hyper TX



Auzentech X Meridian 7.1: alternativă de sunet  
pentru slotul PCI!



Procesare grafică de la ATI: soluții ieftine  
pentru jocul pe PC



Răcire lichidă de la Gigabyte: 3D Galaxy II & Blue Eye Water  
cooling



# OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă **Nintendo Wii** achiziționată prin magazinul **NEXT** primești **cadou 1 abonament** pe o perioadă de **12 luni** la **revista NEXT !**



**COMENZI** Tel: 0259/441.523  
Mobil: 0720/440.004  
office@mediacontact.ro

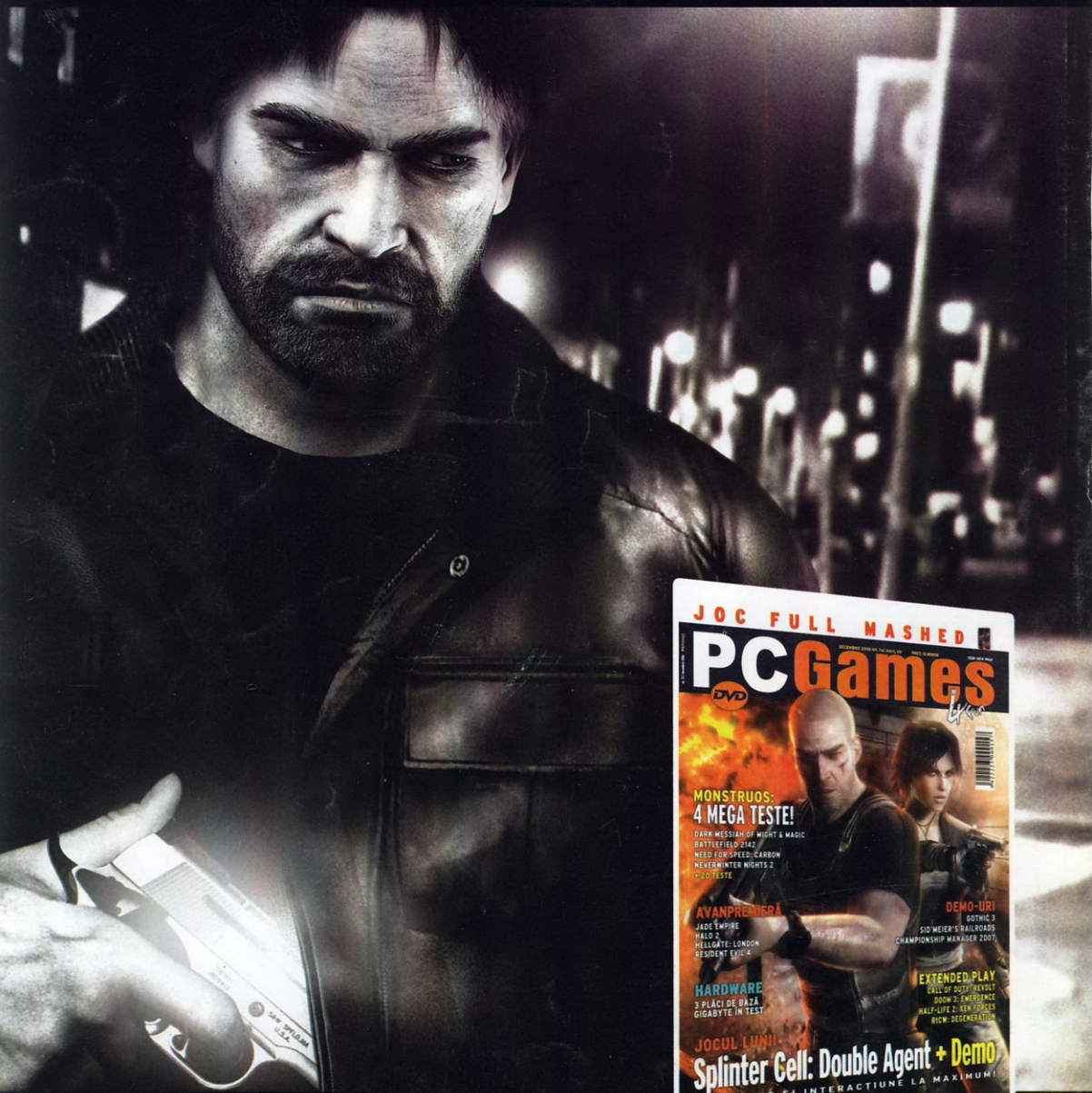




# COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

## PCGames cu JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!